Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

07/14 · Ausgabe 207 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 07

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

Die besten Videos aus 25 Jahre Computec

computec MEDIA
EDITION

Alle Videos auf www.videogameszone.de/computec25

Hier finden Sie auch weitere Infos rund um das Thema 25 Jahre Computec Media.

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

MAGAZINE/E-PAPER | BOOKAZINES | WEBSEITEN | APPS | GAMES | GAMING-SERVER

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Videospiel-Fans erwartet jedes Jahr Mitte Juni ein absoluter Höhepunkt, denn dann findet mit der Electronic Entertainment Expo (oder kurz E3) die wichtigste Videospielmesse des gesamten Jahres statt. Auch 2014 waren wir selbstverständlich vor Ort und liefern euch auf satten 34 Seiten alle brandheißen Infos zu den vielen Spielen für Wii U und 3DS und verraten euch, was Nintendo so in petto hatte. Und so viel nehmen wir nur zu gerne vorweg: Dieses Mal hat Nintendo mächtig aufgetrumpft und einen der besten E3-Auftritte seit Jahren hingelegt! Mit der digitalen Pressekonferenz bewies Big N einerseits richtig viel erfrischenden Humor und trug andererseits fantastische Ankündigungen in die Welt hinaus. Zu den absoluten Highlights zählte ganz klar die Enthüllung von *The Legend of Zelda* für Wii U, mit dem Nintendo neue Wege einschlagen möchte. Die größte Überraschung war hingegen der Mehrspieler-Shooter *Splatoon*, in dem sich jeweils vier Spieler in zwei Teams in Online-Gefechten gegenseitig mit Farbe beschießen. Klingt ebenso abgefahren wie spaßig und innovativ. Doch das ist nur die Spitze des Eisbergs, denn Nintendo brillierte nicht nur mit hochkarätigen Spielen, sondern auch mit sehr vielen davon. Der Partyspaß *Mario Party 10*, der kreative Editor *Mario Maker*, das epische Rollenspiel *Xenoblade Chronicles X*, das exzellente *Super Smash Bros.*, das durchgestylte Actionfest *Bayonetta 2* sowie das knuffige *Yoshi's Woolly World* sind nur einige der zahlreichen Titel, die wir auf der E3 bestaunen und in vielen Fällen sogar schon spielen konnten.

Im Test-Teil des Hefts widmen wir uns einem Online-Nachtest zu *Mario Kart 8* und haben mit *Tomodachi Life* einen echten Geheimtipp für 3DS im Angebot. Die schräge, aber auch charmante Lebenssimulation hat über Wochen hinweg für gute Stimmung in der Redaktion gesorgt. Warum das so ist, könnt ihr in unserem ausführlichen Test nachlesen.

Weiter hinten im Heft findet ihr außerdem Tipps zu allen Cups in *Mario Kart 8*, ein ausführliches Retro-Special zum Klassiker *Top Gear* und seinen beiden Nachfolgern, Tests zu aktuellen eShop- und VC-Spielen sowie unsere üblichen Community-Rubriken, die Leserbriefseiten und unsere monatliche Kolumne – in der wir diesmal über die E3 sprechen. Das neue Magazin ist also wieder ein rundes Paket.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

THE LEGEND OF ZELDA (Vorschau)

Lest alles zum neuen *Zelda*-Abenteuer und dem Action-Ableger *Hyrule Warriors*.

E3-SPECIAL (Vorschau)

In unserem Vorschau-Special erfahrt ihr alles über die Messe-Highlights.

TOMODACHI LIFE (Test)

In unserem Test entpuppt sich *Tomodachi Life* als feine Überraschung.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Die größte Herausforderung des bisherigen Jahres:**
  Um für euch die bestmögliche Berichterstattung zu Nintendos E3-Auftritt bieten zu können, haben wir einen 48-stündigen Heftabgabemarathon hingelegt. Denn unsere Heftabgabe und die E3 fielen dieses Jahr genau auf die gleiche Woche. Es war hart, doch dank der starken Teamleistung ging am Ende dennoch alles gut.
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Am liebsten hätten die meisten Redaktionsmitglieder den Test zu *Tomodachi Life* übernommen. Schlussendlich haben wir einfach jedem einen eigenen Meinungskasten spendiert, um so alle Redaktionsmitglieder mit einzubeziehen.
- **Die größte Überraschung der E3:**
  Der coole Mehrspieler-Shooter *Splatoon*. Damit, dass Nintendo ein spaßiges Ballerspiel entwickelt, hatte NIEMAND gerechnet. Vor allem nicht mit einem Shooter, in dem man mit Farbe um sich feuert und darin eintauchen kann. Wenn es um Innovation geht, ist Nintendo eben immer noch ganz vorne dabei.

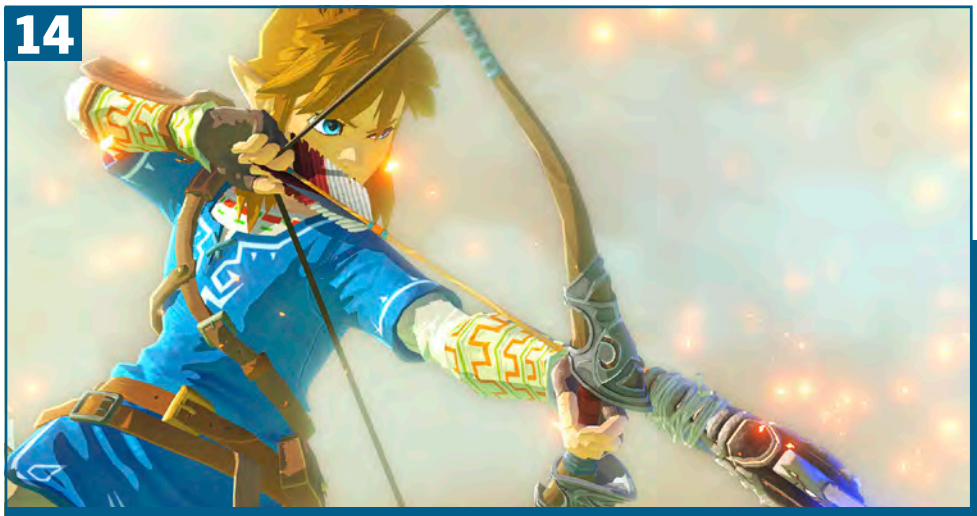
DAS TEAM

07/2014

LUKAS

Durchgeknallt, mit so ziemlich allen anderen Spielen nicht zu vergleichen und einfach unheimlich komisch – das ist der 3DS-Titel *Tomodachi Life*! Auf satten vier Seiten unterziehen wir die kuriose Lebenssimulation dem Härtetest: Wie viel spielerische Substanz steckt drin? Wie sieht es bezüglich der Langzeitmotivation aus? Und warum möchte Shigeru Miyamoto unbedingt meine Oma angraben?

TEST | TOMODACHI LIFE



MARCO

Endlich ist es so weit – wir wissen, wie das neue *Zelda* für die Wii U aussehen wird. Bezüglich weiterer Informationen, etwa zur Story, zu den verfügbaren Items oder auch nur zum finalen Namen, hält sich Nintendo hingegen noch bedeckt. Unsere ersten Eindrücke haben wir für euch auf vier Seiten zusammengetragen. Blättert gleich auf Seite 14 und erfahrt, warum wir uns dermaßen auf den Titel freuen.

VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted 10
E3 Startseite 12

Wii U

Amiibo 24
Bayonetta 2 28
Captain Toad: Treasure Tracker 35
Devil's Third 36
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes 33
Hyrule Warriors 18
Kirby and the Rainbow Curse 42
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham 32
Mario Maker 34
Mario Party 10 23
Mario vs. Donkey Kong 43
Project Giant Robot 45
Project Guard 44
Sonic Boom: Rise of Lyric 42
Splatoon 30
Starfox Wii U 44
Super Smash Bros. 20
The Legend of Zelda 14
Xenoblade Chronicles X 37
Yoshi's Woolly World 26

3DS

Fantasy Life 43
Harvest Moon 3D: The Lost Valley 45
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham 32
Monster Hunter 4 Ultimate 40
Phoenix Wright: Ace Attorny Trilogie 45
Pokémon Omega Rubin/Alpha Saphir 38
Sonic Boom: Rise of Lyric 42
Super Smash Bros. 22

TEST

Charts 70
Das Team 49
Meinungsmache 50
Release-Termine 52
So testen wir 48

30

VIKTOR

Splatoon wer, bitteschön? Diesen ungewöhnlichen Multiplayer-Titel hat im Vorfeld der E3 wohl niemand kommen sehen. Gerade deswegen waren wir von dem abwechslungsreichen Gameplay und dem einzigartigen Stil erst recht angetan. Wir konnten den Titel auf der E3 probespielen und verraten euch, warum nicht nur Multiplayer-Fans das kunterbunte Spektakel im Auge behalten sollten.

VORSCHAU | SPLATOON

34

BENJAMIN

Damals, als der kleine Benjamin begeistert mit dem NES-Controller vor dem Fernseher hockte und *Super Mario Bros.* zockte, hätte ihm die Ankündigung eines *Mario*-Leveleditors wohl vor Freude die Zahnspange aus dem Mund gehauen! Viele Jahre später ist die Spange weg, die Freude über die überraschende Ankündigung ist heute aber genauso groß wie damals. Wir haben den Titel auf der E3 ganz genau unter die Lupe genommen. Ab ins Pilzkönigreich auf Seite 34!

VORSCHAU | MARIO MAKER

Top-Spiele 62

Wii U

Abyss (eShop) 74
Mario Kart 8 Online 54
Scram Kitty and his Buddy on Rails (eShop) 73
Swords and Soldiers HD (eShop) 74
The Legend of Zelda: The Minish Cap (eShop) 72

3DS

Castlevania 3: Dracula`s Curse (eShop) 75
Inazuma Eleven: GO 60
The Denpa Men (eShop) 75
Tomodachi Life 56

ONLINE

Nintendo eShop 72

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 82
Top Gear 76

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps und Tricks: Mario Kart 8 84

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Abyss, Test 74
Amiibo, Vorschau 24
Bayonetta 2, Vorschau 28
Captain Toad: Treasure Tracker, Vorschau 35
Castlevania 3: Dracula's Curse, Online 75
Devil's Third, Vorschau 36
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes, Vorschau 33
Fantasy Life, Vorschau 43
Harvest Moon 3D: The Lost Valley, Vorschau 45
Hyrule Warriors, Vorschau 18
Inuzama Eleven: GO, Test 60
Kirby and the Rainbow Curse, Vorschau 42
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham, Vorschau 32
Mario Kart 8 Online, Test 54
Mario Maker, Vorschau 34
Mario Party 10, Vorschau 23
Mario vs. Donkey Kong, Vorschau 43
Monster Hunter 4 Ultimate, Vorschau 40
Phoenix Wright: Ace Attorny Trilogie, Vorschau 45
Pokemon Omega Rubin / Pokemon Alpha Saphir, Vorschau 38
Project Giant Robot, Vorschau 45
Project Guard, Vorschau 44
Scram Kitty and his Buddy on Rails, Online 73
Sonic Boom: Rise of Lyric, Vorschau 42
Splatoon, Vorschau 30
Starfox Wii U, Vorschau 44
Super Smash Bros., Vorschau 20
Swords and Soldiers HD, Online 74
The Denpa Men 3, Online 75
The Legend of Zelda: The Minish Cap, Online 72
The Legend of Zelda, Vorschau 14
Tomodachi Life, Test 56
Top Gear, Retro 76
Xenoblade Chronicles X, Vorschau 37
Yoshi's Woolly World, Vorschau 26

NINTENDO GROSSOSTHEIM SCHLIESST DIE PFORTEN

Biz 130 Mitarbeiter sind von der Auflösung der Niederlassung betroffen – gerüchteweise werden in Frankfurt weitere 190 Stellen abgebaut.

Kurz vor Beginn der E3 erreichte eine Hiobsbotschaft die Nintendo-Welt: Nintendo Großostheim, seit jeher Hauptsitz von Nintendo of Europe, wird aufgelöst. Sämtliche Kompetenzen wandern nach Frankfurt, wo schon heute die meisten administrativen Geschäfte des Konzerns ablaufen und wo ab sofort die neue Europazentrale ihren Sitz innehat. Im Wortlaut heißt es in der offiziellen Stellungnahme zu den Umstrukturierungen: „Langfristiges Ziel dieser Änderungen ist, dass sie dem Unternehmen ermöglichen sollen, sich besser an einen sehr schnell wandelnden Markt anzupassen." Jedoch wird auch die negative Geschäftsentwicklung der Firma dezidiert als ein Mitgrund bei der Entscheidung angegeben.

Neben dem Nostalgie-Faktor – viele Fans des Mario-Konzerns verbinden Nintendo unwiederbringlich mit Großostheim – hat die Neustrukturierung noch wesentlich drastischere Auswirkungen. Insgesamt stehen 130 Angestellte des bisherigen Firmensitzes nun ohne Job da. Trotz Nintendos Ankündigung, den entlassenen Angestellten in der schwierigen neuen Situation zur Seite zu stehen, schlagen die Wogen in Stadt und Land hoch. Großostheims Bürgermeister Herbert Jakob und Landrat Dr. Ulrich Reuter haben sich an Bayerns Ministerpräsidenten Horst Seehofer mit der Bitte gewandt, für die betroffenen Mitarbeiter einen Sozialplan zu erstellen. Für das nun leer stehende Gebäude wünscht man sich rasch einen neuen Mieter, der Teile der ehemaligen Nintendo-Angestellten beschäftigen kann.

Das Logo am Gebäude wird bald weichen: Nintendo Großostheim macht zu.

Doch auch aus dem Sitz in Frankfurt gibt es beunruhigende Neuigkeiten. Gerüchten zufolge sind hier weitere 190 Nintendo-Mitarbeiter ihren Job los. Hierbei soll es sich großteils um Mitarbeiter der Lokalisations- sowie der Bug-Testing-Abteilung handeln. Da die Betroffenen keine festen Angestellten, sondern Leiharbeiter einer Zeitarbeits-Agentur sind, sollen sie in den Berichten Nintendos zu den Entlassungen jedoch nicht aufscheinen. Sollten sich die Gerüchte als wahr erweisen, würde die Zahl an entlassenen Nintendo-Mitarbeitern auf 320 anwachsen. Welche Auswirkungen das Ende des Standorts Großostheim sowie die hundertfachen Kündigungen auf uns Spieler haben, lässt sich derzeit noch nicht abschätzen. Nintendo-Spiele sind für die herausragende Qualität bezüglich der deutschen Übersetzungen sowie das meist sehr gründliche Bugfixing bekannt – ein derart drastischer Abbau von Mitarbeitern würde unweigerlich eine Minderung der Standards nach sich ziehen. Das wesentlich Wichtigere in dieser schwierigen Situation ist nun aber ohnehin, dass die entlassenen Angestellten schnell wieder auf die Beine kommen. Das gesamte N-ZONE-Team wünscht ihnen dabei alles, alles Gute!

GAMECUBE-ADPAPTER FÜR DIE Wii U KOMMT

Wii U Passend zur kommenden Nintendo-Klopperei *Super Smash Bros.* bekommen alte Prügelknaben die bekannte Steuerung zurück.

Wer zu den vielen Spielern gehört, die in der Gamecube-Ära von *Super Smash Bros. Melee* bis in die Nacht hinein vor dem Bildschirm gefesselt wurden, darf sich im kommenden Wii-U-Prügler auf ein Steuerungs-Déjà-vu freuen. Möglich macht dies ein Controller-Adapter, den Nintendo auf der offiziellen Twitter-Seite von Nintendo of America vorgestellt hat. Der Adapter wird per USB-Anschluss mit der Wii-U-Konsole verbunden, wobei anscheinend beide Front-Anschlüsse benötigt werden. Anschließend können am Adapter insgesamt vier Gamecube-Controller angeschlossen werden. Bislang wurde seitens Nintendo nur eine Kompatibilität mit *Super Smash Bros.* bestätigt. Ob und wieweit auch andere Wii-U-Spiele in Zukunft mit dem Gamecube-Controller gesteuert werden können, ist noch unklar. Wir denken hierbei vor allem an die Möglichkeit, Gamecube-Titel per Virtual Console verfügbar zu machen. Sicher ist, dass das Zubehör zum Launch der neuen Klopperei im Winter im Handel stehen soll. Ein Preis wurde noch nicht genannt. Auch andere Hersteller versuchen übrigens, am *Smash Bros.*-Hype mit zu verdienen. Der US-Hersteller PDP entwickelt derzeit das „Wired Fight Pad", das sich stark am Classic-Controller der Wii orientiert. Mit nur einem Steuerknüppel, dafür aber mehr Buttons an der Frontseite, soll er perfekt für das Prügelspiel *Super Smash Bros.* geeignet sein und zudem nur umgerechnet 20 Euro kosten.

MARIO KART 8 IST EIN SYSTEM-SELLER

Wii U Mit Vollgas an die Pole-Position! *Mario Kart 8* verkauft sich wie geschnitten Brot!

Sind die schlechten Tage der Wii U gezählt? *Mario Kart 8* setzt ein dickes Ausrufezeichen hinter die bislang eher schleppenden Verkaufszahlen der Nintendo-Konsole. Wie der Spieleentwickler in einer Pressemitteilung bekannt gab, raste der Fun-Racer bereits am Release-Wochenende über 1,2 Millionen Mal über die Ladentheke. Damit ist das Rennspiel das sich bisher am schnellsten verkaufende Wii-U-Spiel. Unklar ist jedoch, ob die genannte Zahl lediglich den Verkauf an die Händler oder den Weiterverkauf an die Endkunden repräsentiert. Reggie Fils-Aime, Präsident von Nintendo of America, sieht dank der Zahlen jedenfalls eine rosige Zukunft für die Wii U voraus: „Die ersten Ergebnisse von *Mario Kart 8* demonstrieren, dass die besten Tage der Wii U noch vor uns liegen." Nintendo veröffentlichte parallel zu den *Mario Kart 8* -Zahlen auch jene der Vorgänger. Auf Platz eins liegt dabei *Mario Kart Wii*, das sich weltweit 35,53 Millionen Mal verkauft hat. Ob Teil acht diese Zahl irgendwann erreichen kann, bleibt abzuwarten.

NINTENDO KOOPERIERT MIT MERCEDES

Wii U Statt mit dem Kart düsen Japaner mit einem Mercedes über die Kuhmuh-Weide!

Liebhaber von realistischen Rennspielen wie *Gran Turismo* und *Need for Speed*, welche sich gerne auch in *Mario Kart 8* auf die Rennstrecke begeben, werden sich freuen: Mercedes Japan und Nintendo Japan sind eine Kooperation eingegangen, die es wohl so nicht alle Tage gibt. Im Land der aufgehenden Sonne bekommt der brandneue Fun-Racer im Sommer einen kostenlosen DLC spendiert. Im sogenannten Mercedes-DLC habt ihr die Möglichkeit, mit einem Mercedes GLA, den Daimler dieses Jahr veröffentlicht hat, über die Strecken zu heizen und eure Kontrahenten mit einem echten Hingucker aus der Bahn zu werfen. Das teure Vehikel ist damit das erste jemals verfügbare realistische Auto-Modell in einem *Mario*-Racer. Zeitgleich zur Bekanntgabe wurde ein Werbevideo veröffentlicht. Der Spot zeigt zunächst Mario in klassischer NES-Optik, der im silbernen GLA durch die Level fährt und Gegner in *GTA*-Manier der Reihe nach umnietet. Danach cruist er im realen Mercedes GLA durch eine Wüstenlandschaft. Ob und wann der DLC auch seinen Weg nach Europa findet, ist nicht bekannt.

Wii U ERHÄLT UPDATE 5.0

Wii U Nintendo spendiert der Heimkonsole ein paar nützliche Funktionen.

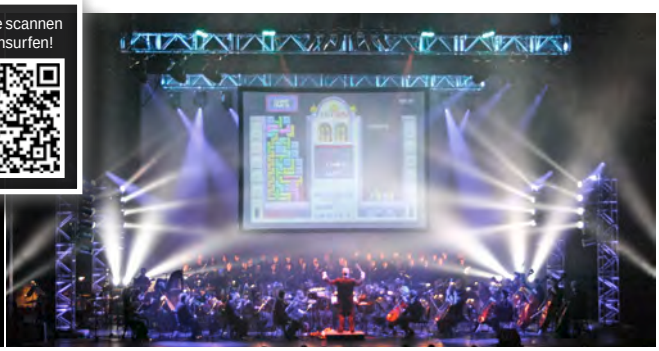
Das Update 5.0 steht zum Download bereit und beschert der Wii U einige neue Funktionen. Dabei sticht vor allem die Schnellstart-Funktion hervor, mit deren Hilfe ihr einiges an Zeit sparen könnt. Der Schnellstart-Bildschirm wird angezeigt, wenn die Wii-U-Konsole über das Wii-U-Gamepad eingeschaltet wird. Zuletzt verwendete oder installierte Software kann jetzt sofort gestartet werden, ohne zuvor das Wii-U-Menü zu laden. Ebenfalls frisch hinzugekommen ist die Mitteilungsfunktion auf dem Gamepad. Von Zeit zu Zeit erhaltet ihr von Nintendo zu ausgewählten Spielen und Produkten besondere Angebote. Wenn ihr eine Mitteilung erhaltet, während die Konsole ausgeschaltet ist, ist über das Gamepad ein Ton zu hören und die Nachricht wird für kurze Zeit auf dem Bildschirm des Gamepads angezeigt. Auch im Schnellstart-Menü können die Mitteilungen gelesen werden. Weitere Inhalte des Updates umfassen Verbesserungen der Standby-Funktionen, Anpassungen im Wii-U-Menü und erweiterte Systemeinstellungen.

KONZERT-WELTERFOLG KOMMT AUCH NACH DEUTSCHLAND

Event Video Games Live: Komponist Tommy Tallarico spielt Spiele-Soundtracks auf der großen Bühne.

Weihnachten im November: Spiele- und Musik-Fans dürfen sich auf ein einzigartiges Konzertereignis freuen, denn Video Games Live kommt erstmals nach Deutschland – natürlich präsentiert von Computec Media. Am 15. November rocken Soundtrack-Legende Tommy Tallarico samt Band, Chor und Orchester die Liederhalle in Stuttgart. Euch erwartet eine spektakuläre, preisgekrönte Bühnenshow mit atemberaubenden Licht- und Spezialeffekten, Spielszenen auf der großen Leinwand und natürlich die Original-Musik legendärer Computer- und Videospiele – getreu dem Motto „Von *Space Invaders* bis *Final Fantasy*". Vor und nach dem Konzert gibt es Aktionen, Wettbewerbe und die Möglichkeit, die Künstler persönlich zu treffen. Wer live dabei sein möchte, sollte sich schnell eines der begehrten Tickets sichern. Unser Tipp: Wer seine Eintrittskarten direkt über die Website von www.stuttgartkonzert.de bucht, sitzt nicht nur auf Top-Plätzen, sondern erhält zum 25-jährigen Computec-Jubiläum auch ein exklusives Goodie.

QR-Code scannen und hinsurfen!



Elektrisierend: Am 15. November gastiert Video Games Live erstmals in Stuttgart. Online buchen lohnt sich – ihr bekommt von Computec einzigartige Goodies spendiert!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

631: *Kaette Kita Mario Bros.* sagt euch nichts? Dabei handelt es sich um eine grafisch und spielerisch leicht veränderte Version des ersten *Mario Bros.* Allerdings wurde das Spiel von der Instant-Nudel-Firma Nagatanien gesponsert. Die Folge: Pixelige Werbung vor und während des Spielens, inklusive des Spruchs „Mario mag das gerne!"

632: Ihr dachtet, die katastrophale Verfilmung von *Mario Bros.* war der erste Kino-Ausflug des Klempners? Falsch! Schon 1986 erschien der Anime *Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen* in den japanischen Kinos und stellt damit die allererste Videospiel-Verfilmung dar.

633: Ursprünglich waren sowohl Tom Hanks als auch Dustin Hoffmann für die Rolle des Mario in der *Mario Bros.*-Verfilmung angedacht.

634: *The Legend of Zelda: A Link to the Past* sollte ursprünglich futuristische Elemente und eine Zeitreise-Story beinhalten.

635: Das Japan-exklusive *Tingle RPG 2: Irozuki Tingle no Koi no Balloon Trip* für den DS erzählt eine Variante der *Oz*-Geschichte.

636: Ein Jahr vor dem Europa-Release von *Pokémon Rot* und *Blau* fand sich in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* bereits eine Anspielung auf die Serie. Spricht man manche Bewohner Hyrules mit der Fuchs-Maske an, antworten sie: „Was bist du denn? Ach, du bist eines dieser goldigen kleinen Taschenmonster, oder?"

637: Link hätte sich im ersten NES-*Zelda* ursprünglich zu Beginn zwischen Schwert und Bumerang entscheiden können sollen.

638: Der Schädelknochen von Crocomire, einem Zwischenboss aus *Super Metroid*, hat Cameo-Auftritte in anderen Spielen. So lässt er sich etwa in *Donkey Kong Country Returns* und *Castlevania: Harmony of Dissonance* erspähen.

639: In *Dead or Alive Dimensions* für den 3DS kann man Samus Aran herbeilocken. Bläst man auf der von *Metroid: Other M* inspirierten Stage ins Mikro, erscheint sie in Form des Morph-Balls, legt eine Bombe und verschwindet anschließend wieder.

640: Die freischaltbaren Konzeptbilder in *Donkey Kong Country Returns* zeigen nicht verwendete Level-Ideen. So waren etwa Unterwasser-Levels und eine *Game & Watch*-Fabrik angedacht.

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

1998 – MEIN ERSTES SONDERHEFT

Ausgabe: Sonderheft 03/98 „3D-Special“

Keinen echten Artikel, mehr einen Mega-Artikel stellt das 3D-Sonderheft aus dem Jahre 1998 dar. Angespornt von den positiven Rückmeldungen auf die Hardware-Artikel in PC Games und PC ACTION bekam ich den Auftrag, ein komplettes Sonderheft zum Thema 3D-Spiele und -Hardware umzusetzen. Komplett naiv ging ich davon aus, dass das 100-Seiten-Projekt kein Problem und quasi nebenbei zu stemmen wäre. Doch trotz einer Vielzahl von Zulieferern zerrte das Sonderheft kräftig an meinen Nerven. Freie Mitarbeiter, die zu spät ablieferten oder fehlerhafte Artikel einreichten (gerne auch mal die Kombination aus beidem), ein hoher Qualitätsanspruch meinerseits und eine knappe Zeitkalkulation neben dem normalen Tagesgeschäft sorgten dafür, dass ich zwei Tage und Nächte durchmachen musste. Doch die Anstrengungen haben sich in jeder Hinsicht ausgezahlt. Das Sonderheft kostete zwar 14,90 DM mit CD-ROM, verkaufte sich aber so prächtig, dass ich in der Folge den Auftrag bekam, ein eigenes Heft nur mit Hardware-Inhalten zu konzipieren. Das 3D-Sonderheft aus dem Jahre 1998 war also die Geburtsstunde von PC Games Hardware. Kuriose Randnotiz: Auf dem Foto des Editorials grinsen neun junge Männer und eine junge Frau in die Kamera, die mit der Erstellung des Sonderheftes überhaupt nichts zu tun hatten.

THILO BAYER

Chefredakteur von PC Games Hardware, ist seit 1997 für Computec Media tätig. Er fing als Hardware-Redakteur für PC Games & PC ACTION an und hob dann im Jahr 2000 PC Games Hardware aus der Taufe. Vor seiner Arbeit bei Computec Media machte er sein Diplom als Ökonom und vertrieb schon im zarten Alter von 13 seine ersten Rollenspielhefte.

1999 – MICROSOFT GAMESTOCK

Ausgabe: PC Games 05/1999 | **Artikel:** Hardware-News

Microsoft lud im März 1999 zum traditionellen Gamestock-Festival auf den Campus in Redmond, nahe Seattle, ein. Ich durfte als Hardware-Redakteur alibimäßig natürlich auch die neuen Controller wie das Gamepad Pro anfassen, allerdings interessierten mich die gezeigten Spiele und vor allem die anwesenden Spieleentwickler viel mehr. Auf quasi engstem Raum tummelten sich damals Chris und Erin Roberts (damals mit *Freelancer/Starlancer* beschäftigt), Bruce Shelley (*Age of Empires 2*) und Chris Taylor (damals noch Gas Powered Games, die u. a. an *Dungeon Siege* arbeiteten) direkt vor meiner Nase. In entspannter Atmosphäre zeigten die Entwickler ihre Spiele und sprachen locker über das Leben im Allgemeinen – ganz ohne die Hektik einer Spielemesse, ganz ohne Terminplan, ganz ohne Maulkorb. Es war beinahe unwirklich, den Helden meiner Jugend so nahe zu sein. Einfach vorbeizulaufen und einen lockeren Plausch mit ihnen anzufangen. Ich war so aufgeregt wie vor dem Abschlussball. Das Beste daran: All die genannten „Superhelden“ waren ganz irdische Menschen, die keine Spur abgehoben waren. Und Chris Taylor dürfte zu den drei witzigsten Menschen gehören, die ich in meinem Leben bisher kennengelernt habe. Was haben wir am Abend nach der Veranstaltung in der Kneipe gelacht. Danke, Microsoft, danke, Bill Gates, dass ich Gamestock 1999 miterleben durfte. Lange hielt der einstige PC-Fokus von Microsoft, an den sich jüngere Leser schon kaum mehr erinnern, ja dann nicht mehr an.

2000 – VOODOOZAUBER

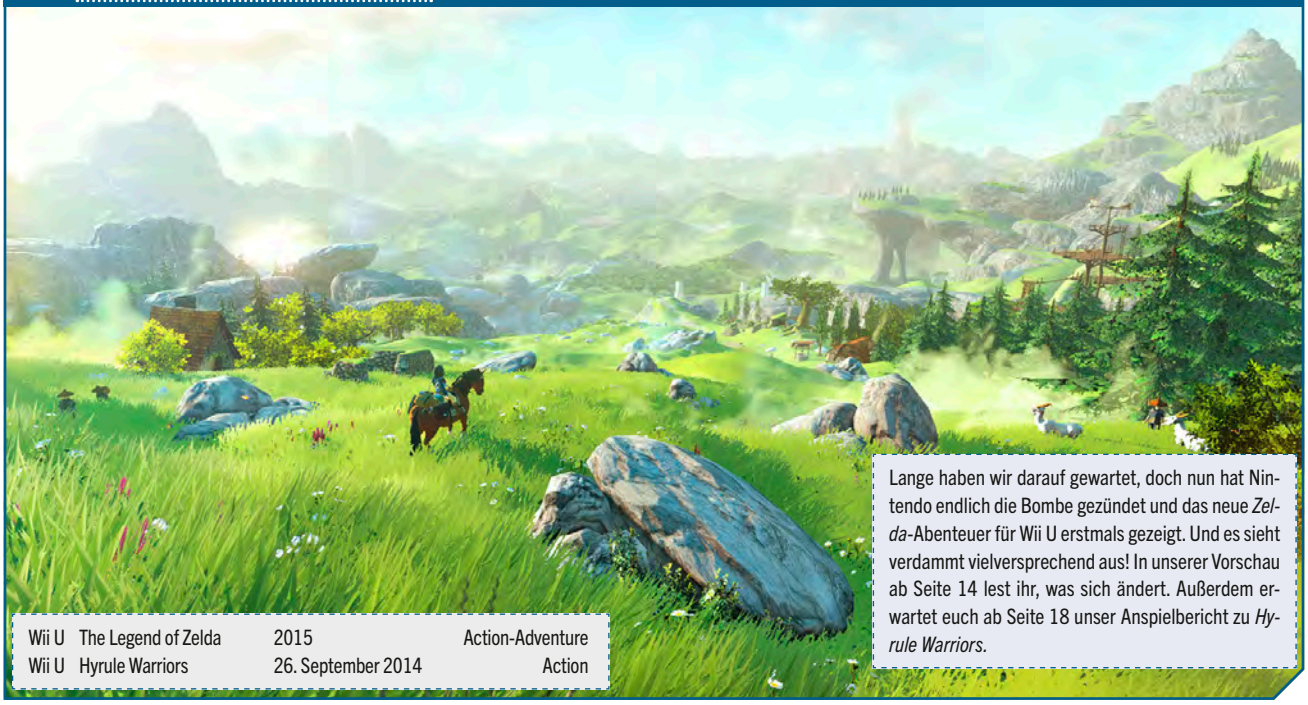
Ausgabe: PC Games Hardware 11/2000 | **Artikel:** Voodoo5 6000

Für die Erstausgabe der PC Games Hardware, dem Schwestermagazin von PC Games seit Oktober 2000, mussten einige echte Kracher her, damit das Heft gleich zu Beginn einschlug wie eine Bombe. Was lag da näher, als die vermeintlich letzte Rettung von 3dfx, das Übermonster Voodoo5 6000, auszuprobieren? 3dfx Deutschland war uns wohlgesinnt und besuchte uns kurzerhand mit dem Prototypen der Karte im Testlabor, wo wir nach einigen Minuten des bangen Wartens zumindest ein paar absturzfreie Spielminuten in *FAKK 2* hinbekamen. Der Geschwindigkeitsrausch war konkurrenzlos und die Kantenglättungstechnik (Super-Sampling mit gedrehtem Abtastmuster!) sogar aus dem Weltraum – für die damalige Zeit jedenfalls. Diese Grafikkarte mit gleich vier GPUs sollte die Konkurrenz in jeder Hinsicht pulverisieren, dafür brauchte sie auch gleich ein externes Netzteil und eine Platine, die mit 30 cm Länge auch nicht gerade in jedes Gehäuse gepasst hätte. Der Konjunktiv deutet schon an, dass aus der Weltherrschaft nichts wurde. Die Voodoo5 6000 kam nie auf den Markt, weil 3dfx nur wenige Monate später pleiteging und die meisten Vermögenswerte an Nvidia verkauft wurden. 3dfx war übrigens alles andere als angetan, als der Artikel über die ersten Eindrücke mit der Voodoo5 6000 in Ausgabe 11/2000 erschien. Die Überfliegerkarte war ihrer Ansicht nach viel zu negativ dargestellt worden – bereut haben wir den Vorabtest der V5 6000 aber bis heute nicht.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-(Adventure) **Termin:** 2014/2015

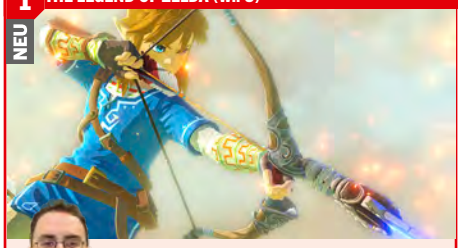


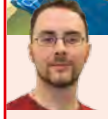
Lange haben wir darauf gewartet, doch nun hat Nintendo endlich die Bombe gezündet und das neue *Zelda*-Abenteuer für Wii U erstmals gezeigt. Und es sieht verdammt vielversprechend aus! In unserer Vorschau ab Seite 14 lest ihr, was sich ändert. Außerdem erwartet euch ab Seite 18 unser Anspielbericht zu *Hyrule Warriors*.

Wii U	The Legend of Zelda	2015	Action-Adventure
Wii U	Hyrule Warriors	26. September 2014	Action

REDAKTIONS-TOP-5

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U) — NEU





So viele schöne neue Spiele hat Nintendo auf der E3 gezeigt. Doch am meisten hat uns ganz klar *The Legend of Zelda* beeindruckt. Hoffentlich gibt es möglichst bald mehr dazu!

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS) — ●

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Sora/Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up

3 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U) — NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good-Feel **Genre:** Jump & Run

4 BAYONETTA 1 & 2 (Wii U) — ↓

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** Oktober 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

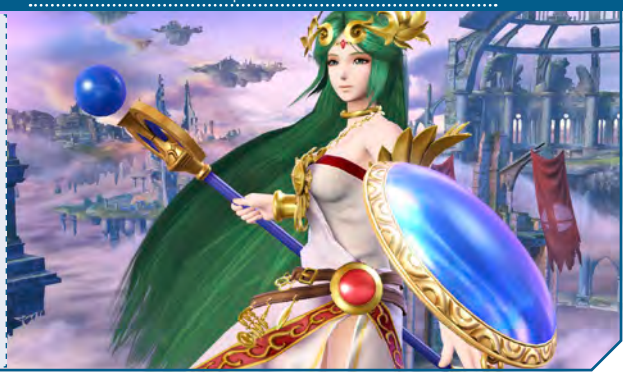
5 SPLATOON (Wii U) — NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)

Smash Bros. war Nintendos wichtigstes Thema auf der E3 – entsprechend umfangreich konnten wir den Prügelspaß auf der Messe spielen. Warum Marco seitdem durchweg unverschämt gut drauf ist, lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 20!



3 POKÉMON (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2014

Pokémon-Enthusiasten können sich gleich doppelt freuen: Schon bald darf in *Pokémon Art Academy* der Pinsel geschwungen werden und im November geht es dann mit der Taschenmonster-Reihe weiter. Mehr erfahrt ihr ab Seite 38.

3DS	Pokémon Art Academy	4. Juli 2014	Zeichensoftware
3DS	Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir	21. Nov. 2014	Rollenspiel

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

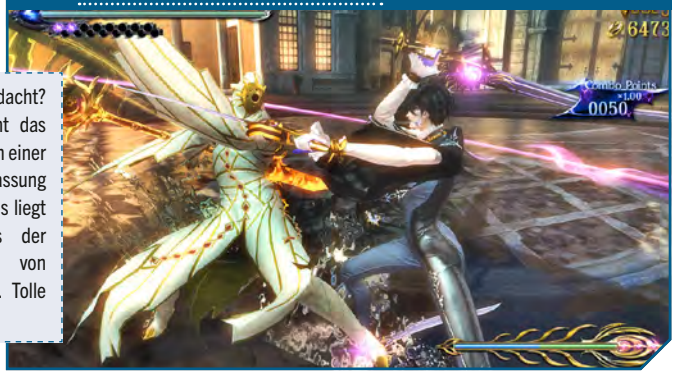
4 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2015

Das bisher nur als *Yarn Yoshi* bekannte Hüpfspiel hat nun endlich einen finalen Namen und sieht zudem wunderbar knuffig aus. Mehr zu Yoshis kommendem Abenteuer erfahrt ihr in unserer Vorschau ab Seite 26.

5 BAYONETTA 1 + 2 (Wii U)

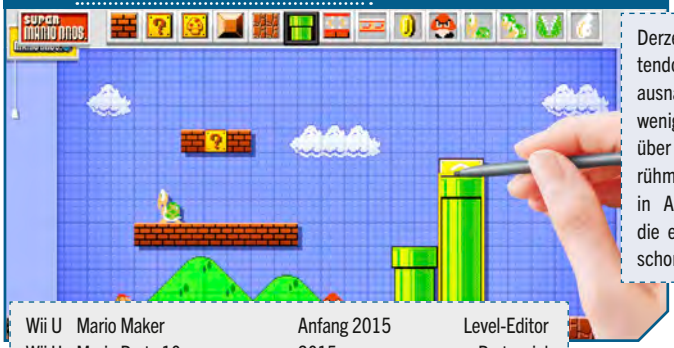
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Oktober 2014



Wer hätte das gedacht? Nicht nur kommt das erste *Bayonetta* in einer überarbeiteten Fassung auch auf Wii U, es liegt sogar kostenlos der Verkaufsfassung von *Bayonetta 2* bei. Tolle Aktion, Nintendo!

6 SUPER MARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015



Derzeit sind für Nintendos Verhältnisse ausnahmsweise eher wenig Spiele mit oder über den weltberühmten Klempner in Arbeit. Doch die, die es gibt, sind jetzt schon ansprechend.

Wii U	Mario Maker	Anfang 2015	Level-Editor
Wii U	Mario Party 10	2015	Partyspiel

7 MONSTER HUNTER 4 ULT. (3DS)

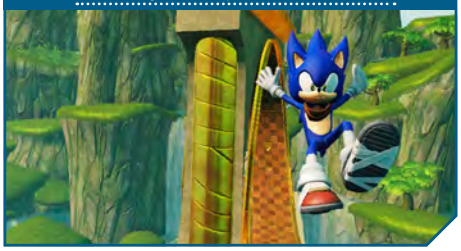
Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2015

8 XENOBLADE CHRON. X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

9 SONIC BOOM (Wii U/3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** November 2014



10 SKYLANDERS: TRAP TEAM (Wii U/3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 10. Oktober 2014

DAS GROSSE E3-SPECIAL

Spieleflut und Hammergames – Nintendo ließ in Los Angeles zahlreiche neue Spiele auf die Öffentlichkeit los und hatte die eine oder andere handfeste Überraschung im Schlepptau.

VORSCHAU-INHALT

The Legend of Zelda (Wii U)	14
Hyrule Warriors (Wii U)	18
Super Smash Bros. (Wii U/3DS)	20
Mario Party 10 (Wii U)	23
Amiibo (Wii U/3DS)	24
Yoshi's Woolly World (Wii U)	26
Bayonetta 2 (Wii U)	28
Splatoon (Wii U)	30
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham (Wii U/3DS)	32
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes (Wii U)	33
Mario Maker (Wii U)	34
Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U)	35
Devil's Third (Wii U)	36
Xenoblade Chronicles X (Wii U)	37
Pokémon Omega Rubin und Alpha Saphire (3DS)	38
Monster Hunter 4 Ultimate (3DS)	40
Sonic Boom: Rise of Lyric (Wi U)	42
Kirby and the Rainbow Curse (Wi U)	42
Fantasy Life (3DS)	43
Mario vs. Donkey Kong (Wii U)	43
Star Fox (Wii U)	44
Project Guard (Wii U)	44
Harvest Moon 3D: The Lost Valley (3DS)	45
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (3DS eShop)	45
Project Giant Robot (Wii U)	45

Nintendo-Fans wurden auf der diesjährigen E3 gleich mehrfach überrascht. Das Time Magazine veröffentlichte kurz vor Beginn von Nintendos E3-Videopräsentation Bilder von Nintendos Design-Ikone Shigeru Miyamoto, der sichtlich vergnügt das bis dahin noch nicht angekündigte *Star Fox* auf der Wii U zockte. Schnell liefen die einschlägigen Kanäle im Netz heiß, da auch von zwei weiteren Projekten die Rede war, die der Altmeister aus dem Ärmel schütteln würde. Namentlich *Project Giant Robot* und *Project Guard*, die das Gamepad auf innovative Art und Weise nutzen sollen. Im Zuge des Digital Events, bei dem Nintendo seine kommenden Spielekracher vorstellte, räumte man den mysteriosen Projekten gar keinen und Fox McClouds Weltraumabenteuer überraschend wenig Platz ein. Lediglich ganz am Ende der Präsentation verwies Miyamoto auf einen spielbaren Prototyp am Nintendo-Stand. Immerhin ist es nun offiziell: *Star Fox* für die Wii U erscheint voraussichtlich im nächsten Jahr – genau wie ein Großteil der anderen vorgestellten Spiele.

Splatoon **war nur einer von Nintendos zahlreichen neuen Titeln, die wir für euch live vor Ort spielen konnten. Marco nahm seinen Job sichtlich ernst.**

Die niedlichen amiibo-Figuren zielen auf die Herzen und die Geldbeutel der Nintendo-Fans ab. In *Smash Bros.* verleihen euch die Gadgets Vorteile im Kampf.

Showtime!

Und das waren beileibe nicht wenige. Doch bevor man sich beim kurzweilig präsentierten Digital Event um die Spiele kümmerte, nahm man sich bei Nintendo Zeit für eine effektvolle Show-Einlage. Nintendo-Amerika-Boss Reggie Fils-Aime empfing in feinster Stop-Motion-Technik animiert ein ebenso fiktives E3-Publikum. Hier bewies Nintendo eine große Portion Selbstironie, als Reggie mit der Frage konfrontiert wurde, ob man schon wieder ein neues Mario-Spiel vorstellen würde. Nach einigen launigen Dialogen der ebenso animierten Nintendo-Stars wechselte das Geschehen wieder in die Realität, in der sich die Nintendo-Bosse Reggie Fils-Aime und Satoru Iwata einen epischen Kampf im *Super Smash Bros.*-Stil lieferten. Nach der unterhaltsamen Show-Einlage trat der Mario-Konzern dann aber ordentlich aufs Gaspedal.

Exklusivspieleflut

Neben dem bereits bekannten *Super Smash Bros.* gab man zahrleiche neue Infos zu Yoshis neuem Konsolen-Abenteuer bekannt, das nun den endgültigen Namen *Yoshi's Woolly World* trägt. Das *Zelda*-Spin-off *Hyrule Warriors* hat ebenfalls sichtbare Fortschritte gemacht und mit den Überraschungstiteln *Splatoon*, *Captain Toad: Trasure Tracker* und *Mario Maker* bewies man den Fans, dass sie sich um hochkarätigen Spielenachschub und originelle Exklusivtitel für die Wii U nicht zu sorgen brauchen.

NFC lebt!

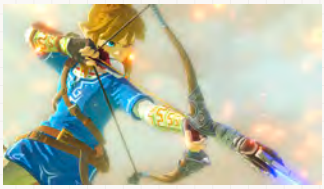
Neben Miyamotos Gamepad-Konzepten machte unter anderem das Stylus-Spiel *Kirby and the Rainbow Curse* deutlich, dass Nintendo auch in Sachen Gamepad-Features wieder verstärkt angreift. Heißestes Eisen im Feuer sind hierbei die neuen amiibo-Figuren, die dank NFC-Funktion mit dem Gamepad kommunizieren können und euch beispielsweise in *Super Smash Bros.* Vorteile im Kampf verschaffen. Ganz klar: Nintendo will hier etwas vom *Skylanders*- und *Disney Infinity*-Hype mitnehmen. Dank der Zugkraft der Nintendo-Charaktere sicherlich eine gute Idee!

Sebastian Zelada

Nicht nur Mario und seinen Freunden stand der Mund bei Nintendos spaßigem Digital-Event offen. Die Nintendo-Charaktere wurden per Stop-Motion animiert.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Große Spiele, große Show, große Messe!“



Ich war im Vorfeld skeptisch – die maue Nintendo-Show im Vorjahr hatte meine Erwartungen bezüglich des Auftritts von Big N ein wenig gedrosselt. Nun ist die E3 vorbei und ich bin nicht nur zufrieden, sondern regelrecht begeistert! Eine tolle Ankündigung jagte die nächste und mit dem unterhaltsamen Digital Event bewies Nintendo eindrucksvoll, dass es den Draht zu seinen Fans allen Unkenrufen zum Trotz nicht verloren hat. Weiter so, Nintendo, das ist der richtige Weg!

Mein persönliches Messe-Highlight: *Zelda* – what else?

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich fordere mehr Mewtu in jeder Packung!“

Nix gegen Palutena und Pac-Man in *Smash Bros.*, aber wo zum Giftpilz ist mein Mewtu? Na ja, zur Not hab ich ja noch Glurak in der Hinterhand. Heavy Hitter sind zwar normalerweise nicht so mein Ding in Prügelspielen, aber für den Feuerspucker mache ich gerne eine Ausnahme. Wovon ich dagegen ganz dringend mehr brauche, sind solche fantastischen Geschichten wie Nintendos *Smash Bros.*-Intro mit dem Duell Reggie versus Iwata. So viel besser als zwangscoole E3-Hightech-Präsentationen!

Mein persönliches Messe-Highlight: *Bayonetta 2* liegt der erste Teil bei!

MEINUNG
Marco Cabibbo

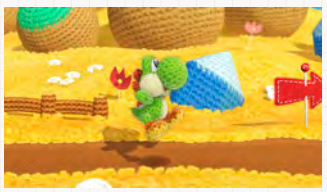
„Mein Körper ist für *Smash Bros.* bereit!“

Da ich am Dienstag der E3 die ganze Zeit unterwegs war, konnte ich leider nicht das parallel abgehaltene *Smash Bros.*-Turnier im Nokia Theatre verfolgen. Zum Abend hin lud Nintendo allerdings zu einem exklusiven Roundtable, bei dem man einen neuen Charakter und Infos enthüllte sowie einen coolen Zusammenschnitt des Turniers präsentierte. Super, dass Nintendo das hohe Potenzial dieser Art von Publicity erkannt hat und die Fans somit ein bisschen am Entstehungsprozess teilhaben lässt.

Mein persönliches Messe-Highlight: Pac-Man wurde enthüllt!

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ich hätte am liebsten gleich losgespielt!“



Wow, Nintendo hat verdammt viele Spiele gezeigt, die ich mir am liebsten sofort geschnappt hätte, um sie daheim in Ruhe zu daddeln. Das neue *Zelda* für Wii U sieht fabelhaft aus, *Hyrule Warriors* hat mich positiv überrascht, *Yoshi's Woolly World* möchte ich einfach nur knuddeln, *Splatoon* wirkt wahnsinnig spaßig, nach *Bayonetta 2* verzehre ich mich sowieso schon ewig und Rollenspiel-Schwergewichte wie *Xenoblade Chronicles X* liebe ich eh. Kurz gesagt: Starkes Stück, Nintendo!

Mein persönliches Messe-Highlight: Die vielen tollen Nintendo-Spiele!

THE LEGEND OF ZELDA

Action-Adventure *The Legend of Zelda* wagt den großen Schritt und wird auf der Wii U zum ersten Mal über eine wirklich offene Spielwelt verfügen. Wir haben für euch die ersten Infos zum Spiel!

Seid ihr schon einmal in *Zelda*-Spielen wie *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* oder *Twilight Princess* auf den jeweiligen Ebenen auf dem Rücken eures Pferdes gesessen, habt auf die Berge und Wälder in der Ferne geblickt und euch gedacht: „Da würde ich jetzt gerne hinreiten?" Nun, in den meisten Fällen blieb es bei diesem Wunsch. Eine offene Spielwelt, in der ihr alles, was ihr seht, auch erforschen könnt, war Serien-Fans bisher stets vorenthalten. Die schönsten Objekte am Horizont erwiesen sich bei näherer Betrachtung meistens lediglich als Texturen, die im besten Fall auf ein anderes, abgetrennt von der Ebene existierendes Areal verwiesen. Ganz besonders stark kam dieser Umstand in *Skyward Sword* zum Tragen. Im Wii-Abenteuer rationalisierte Nintendo eine die Gebiete verbindende Hub-Welt wie die Hyrule-Ebene kurzerhand weg und ersetzte sie durch den reichlich leeren Himmel über Hyrule. Hier konntet ihr zwar mit eurem gefiederten Begleiter durch die Lüfte gleiten, von einer offenen Welt war *Zelda* zu diesem Zeitpunkt aber weiter entfernt als jemals zuvor. Zweienhalb Jahre später sieht die Situation auf der Wii U ganz anders aus. Nintendo nutzte den Digital Event im Rahmen der E3, um das neue, noch unbetitelte *The Legend of Zelda* für die HD-Konsole in einem kurzen Trailer vorzustellen. Was wir zu sehen bekamen, ließ sämtlichen Redaktionsmitgliedern das Wasser eimerweise im Mund zusammenlaufen: Eine offene Welt à la *The Elder Scrolls: Skyrim*! In einem *Zelda*-Spiel!

Hyrule mal ganz anders

Das kurze E3-Video zum Action-Adventure startet mit einem Blick auf eine Hylianische Ebene, so, wie wir sie noch niemals zu sehen bekommen haben. Leise wiegt sich das Gras im Wind, Schmetterlinge flattern fröhlich über der grünen Pracht und Wolken ziehen gemächlich über den azurblauen Himmel. In der Nähe ist eine vereinsamte Hütte zu sehen, daneben hütet ein Hirte seine Schafe. Rechts erstreckt sich der Beginn eines satt grünen Waldes, und in der Ferne ragen Berge in die

Die cartoonhafte Gestaltung der Spielwelt erinnert stark an eine technisch aufgehübschte Version der Areale aus *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.

Unter der Kapuze des Reiters verbirgt sich Link – oder etwa doch nicht? Serien-Mastermind Aonuma verwirrte die Fan-Gemeinde anfänglich mit einem Scherz.

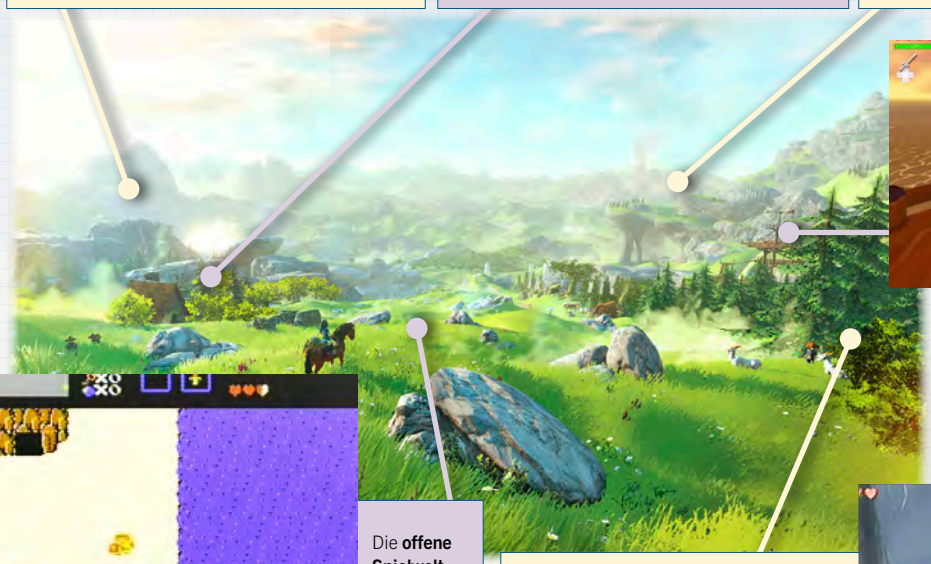
WAS GIBT'S ZU TUN IN DER OFFENEN WELT?

Wir werfen einen Blick zurück in die Vergangenheit und prognostizieren daraus, wohin es unseren Helden in der offenen Welt von *The Legend of Zelda* auf der Wii U überall verschlagen könnte.

Auf dem großen Bild ist er nicht zu sehen, wir sind uns aber trotzdem sicher, dass er sich irgendwo hinterm Horizont verbirgt: Der **Hylia-See**! Wer weiß, vielleicht könnt ihr hier Boot-Touren absolvieren und fleißig fischen gehen?

Die einsame Hütte auf der Grasebene zeigt: Die offene Welt des neuen *Zelda* wird belebt sein. Wir rechnen damit, dass ihr auch wieder große, belebte Städte sowie kleinere Ortschaften wie das Dörfchen **Kakariko** besuchen werdet.

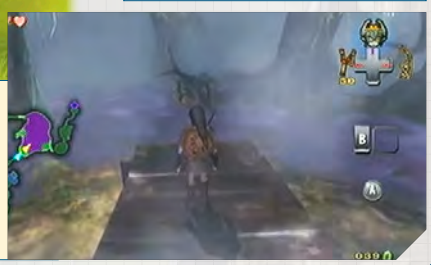
Diesen Vulkan im Hintergrund kennen wir doch: Dabei kann es sich eigentlich nur um den **Todes-** bzw. **Feuerberg** handeln. Wir nehmen an, dass der gefährliche Feuerspucker in Laufe der Handlung des Abenteuers eine wichtige Rolle spielen wird.



Ein ganzer Ozean wie in *Wind Waker* wird im neuen *Zelda* wohl nicht zu finden sein. Diese Holzkonstruktion auf dem Bild sieht aber den **Aussichtstürmen** aus dem Seefahrer-Abenteuer verdächtig ähnlich. Was sich wohl darauf verbergen wird?

Die **offene Spielwelt** zeichnet das neue *Zelda* aus. Doch schon das allererste *The Legend of Zelda* für das NES verfügte zumindest über einen ähnlichen Ansatz. Reihenweise abgesperrte Bereiche gab's erst in den Nachfolgern.

Was wäre ein *Zelda*-Spiel ohne einen düsteren Tann wie den **Faron-Wald** aus *Twilight Princess*? Unser Wunsch: Passend zur offenen Spielwelt ein wirklich offener Wald, wie er in den ersten *Twilight Princess*-Trailern zu sehen war.



Höhe – in deren Mitte der unter Serien-Fans wohlbekannte Vulkan namens Todes- beziehungsweise je nach Spiel Feuerberg. Serien-Protagonist Link sitzt auf dem Rücken seines treuen Rosses und beobachtet die Szenerie. Der Gedanke, dass wir jeden Winkel dieser Welt wirklich erkunden können, ist wahrlich beeindruckend. Die Tatsache, dass das alles technisch unheimlich gut aussieht (zu den Einzelheiten der Grafik kommen wir gleich), sorgt zusätzlich für Freude.

Held auf der Flucht

Die trügerische Idylle währt jedoch nicht lange. Unvermittelt stolpert von links ein riesenhafter Maschinen-Monster-Hybrid mit

Im Ankündigungs-Video ist zu sehen, wie das aggressive Riesenmonster eine Brücke kurz und klein schlägt. Werden Teile der Spielwelt zerstörbar sein?

Dank der offenen Spielwelt freuen wir uns noch mehr als zuvor, dass wir vom Rücken eines Pferdes aus – vermutlich Epona – Hyrule unsicher machen dürfen.

Die Gestaltung des Helden ist sehr gut gelungen. Kleine Details wie der Faltenwurf der Tunika oder Links ungemein variantenreiche Mimik zeichnen das Design aus.

Tentakeln im Doctor-Octopus-Stil ins Bild und beginnt, den Helden mit explosiven Laser-Geschossen zu attackieren. Der tapfere Reiter gibt seinem Pferd die Sporen und eine wilde Jagd zwischen sonnenbeschienenen Bäumen beginnt. Das Monster lässt nicht locker und attackiert Link immer wieder mit seinem Todesstrahl, bevor es an einem kleinen Gewässer zum großen Finale kommt. Der Protagonist dreht den Spieß um, zieht sich dramatisch die Kapuze vom Kopf, die bisher seinen blonden Schopf verdeckt hat und nimmt Pfeil und Bogen zur Hand. Zuerst feuert er ein paar explosive Bomben-Pfeile in die Fratze des Monsters. Anschließend stellt er sich in einem wahren Balance-Akt auf den Rücken seines Gauls und springt todesmutig in Richtung des Ungetüms. Im letzten Moment, kurz bevor er mit ihm zusammenprallt, holt er ein letztes Mal seinen Bogen hervor. Eine seltsame Apparatur an der Spitze des Pfeils leuchtet blau auf und mit einem gleißenden Blitz feuert der Tunika-Träger ein finales Geschoss mitten in das riesige Auge des Feindes. Mit dieser Szene endet der unheimlich gut choreographierte Trailer.

Ist er's oder ist er's nicht?

Nach der Präsentation des Spiels sorgte eine Aussage von *Zelda*-Mastermind Eiji Aonuma bei den Fans für Verwunderung: Der japanische Spiele-Designer ließ mit dem Statement aufhorchen, dass es sich bei der Figur im Trailer unter Umständen gar nicht um eine neue Inkarnation von Link, sondern um einen völlig neuen Helden handeln könnte. Sofort anschließend machten wilde Spekulationen die Runde durchs Internet. So wurde zum Beispiel die Theorie aufgestellt, dass es sich bei dem Blondschopf um Prinzessin Zeldas Alter Ego Shiek handeln könnte. Sehr interessant fanden wir die Idee, dass ihr in *The Legend of Zelda* für Wii U mit dem Sohn oder der Tochter eines aus einem anderen Teil der Serie bekannten Link ins Abenteuer ziehen würdet. Schnell stellte Aonuma aber klar: Alles nur ein Scherz, bei dem Spitzohr-Träger haben wir es definitiv mit Link zu tun. Fast schon schade, denn die Möglichkeit eines neuen Heroen oder einer Heroine empfanden wir zwar als gewagt, aber auch interessant.

Grafisches Meisterwerk

Ein anderer Umstand ist hingegen kein Scherz: *The Legend of Zelda* für die Wii U sieht richtig, richtig schick aus. Einige Fans werden trotzdem enttäuscht sein, denn entgegen den Erwartungen hat sich Nintendo nach *Skyward Sword* erneut für einen Cel-Shading-Look entschieden. Wir erinnern uns: Zur Ankündigung der Wii U präsentierte Nintendo eine Tech-Demo, die Link aus *Twilight Princess* in schönstem HD im Kampf gegen die Riesenspinne Gohma zeigte. Viele Spieler gingen davon aus, dass sich das Wii-U-Action-Adventure grafisch zumindest in eine ähnliche Richtung wie in der Demo bewegen würde. Wir finden die Entscheidung hin zur bunten Comic-Grafik aber sehr

Grafisch ist das Abenteuer schon in dieser frühen Version eine wahre Pracht. Die extrem detaillierte Cel-Shading-Grafik wirkt wesentlich ausgereifter als in *Skyward Sword*.

Zu den im Spiel enthaltenen Items wurde noch nichts verraten. Dem Trailer können wir immerhin schon entnehmen, dass die Bomben-Pfeile ein Revival erleben werden.

Die *Zelda*-Games *Twilight Princess* und *Skyward Sword* spielten erstmals mit der Möglichkeit, Bosse außerhalb von Dungeons auftreten zu lassen. Der neue Teil setzt die Idee fort.

vernünftig. Nicht nur wirkt die Spielwelt dadurch wesentlich lebendiger, als es bei einem realistischen Look der Fall wäre, sie setzt sich auch angenehm vom Grafik-Einerlei vergleichbarer Open-World-Spiele auf anderen Konsolen ab. Zudem ist der Detailgrad im Trailer erstaunlich: Jeder einzelne Grashalm auf der Ebene ist zu sehen, die Falten auf den Klamotten des Helden verändern sich seinen Bewegungen entsprechend und Effekte wie die Explosionen, welche die Laserstrahlen des Monsters verursachen, sehen spektakulär gut aus. Zudem wirkt alles wie aus einem Guss. Sogar jene Fans, die mit dem Stil von *Skyward Sword* nichts anfangen konnten, sollten der Grafik eine Chance geben: Sie ist im Vergleich zum Vorgänger noch einmal ein ganz anderes Kaliber, wirkt wesentlich stimmiger und macht einen großen Schritt nach vorne. Anders als etwa bei *Wind Waker* erfindet sich *Zelda* aus grafischer Sicht diesmal nicht neu und setzt auf Evolution statt Revolution. Das Ergebnis ist schon in dieser frühen Phase ein Anwärter auf den Titel „Schönstes Wii-U-Spiel“.

Bitte warten

Falls ihr euch jetzt Sorgen macht, dass dieser Umstand daher rühren könnte, dass wir es mit einem geschönten Trailer zu tun haben: Aonuma hat bereits bestätigt, dass das gezeigte Material die tatsächliche Spielgrafik darstellt, die ihr auch im fertigen Abenteuer zu sehen bekommen werdet. Apropos zu sehen bekommen: Bis das Spiel erscheint, wird es wohl noch eine ganze Weile dauern. Bisher ist lediglich „2015“ als Release-Fenster genannt worden. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung Ende 2015. Bis dahin hoffen wir auf viele weitere Trailer und Infos zum Spiel, denn schon das wenige bisher Gezeigte hat unsere Vorfreude gewaltig in die Höhe getrieben. **Lukas Schmid**

Die Pfeile verfügen über eine seltsame Apparatur an der Spitze. Ob dies auf weitere Varianten neben den Bomben-Pfeilen hindeutet?

MEINUNG
Lukas Schmid

„Man erkennt schon jetzt: Hier kommt etwas wirklich Großes auf uns zu!“

Eine halbe Sekunde lang war ich bei der Ankündigung des neuen *Zelda* enttäuscht, dass Nintendo sich erneut für einen Cartoon-Look und gegen einen realistischen Stil entschieden hat. Die Enttäuschung war wie weggeblasen, als klar wurde, wie unglaublich gut der Grafikstil zum Spiel passt. Noch wesentlich spannender ist allerdings die Tatsache, dass *Zelda* das erste Mal über eine Open World im klassischen Sinne des Wortes verfügen wird. Ich kann es gar nicht mehr erwarten, mit Epona über endlose Wiesen, verdorrte Steppen und an steilen Berghängen entlang zu galoppieren! Ja, Nintendo hat es wieder einmal geschafft: Ich bin hoffnungslos gehypt.

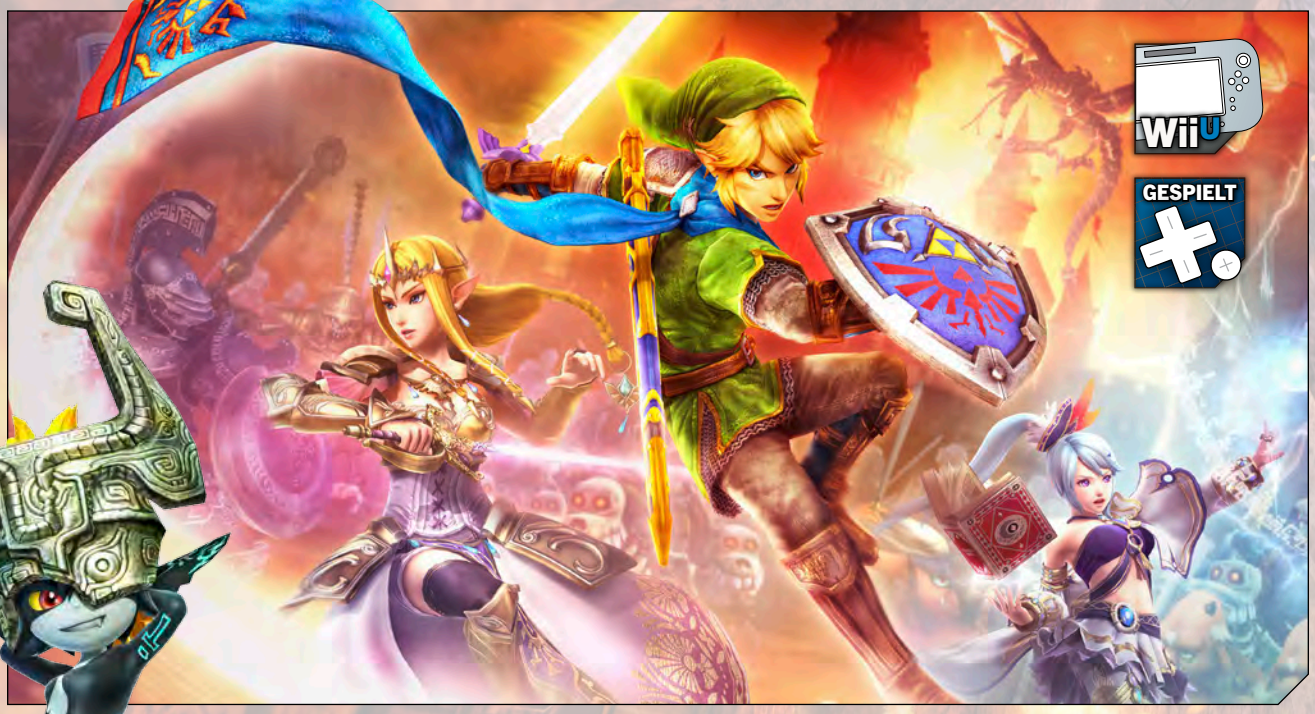
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Termin: 2015

Screen-Info: Teils handelt es sich bei den Bildern um Screens von Nintendo, teils haben wir die Bilder aus dem Ankündigung-Trailer des Spiels entnommen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



HYRULE WARRIORS

Action Schlachtplatte, Hyrule-Style: In diesem actiongeladenen Sammelsurium der besten Elemente aus der *Zelda*-Geschichte wird die Serien-Timeline nicht allzu genau genommen.

Die *Dynasty Warriors*- und *Samurai Warriors*-Serien sowie die diversen Spin-offs haben sich trotz der durchwachsenen Qualität mancher Ableger eine kleine aber feine Fan-Gemeinde erarbeitet. In den Spielen zieht ihr als chinesische und japanische Generäle längst vergangener Dynastien in den Kampf gegen nicht enden wollende Hundertschaften an großen und kleinen Gegnern. Mit der historischen Akkuratesse nehmen es die Entwickler dabei in etwa so genau wie Quentin Tarantino mit seinem Weltkriegs-Epos *Inglourious Basterds*, sodass ihr regelmäßig auch gegen magiebegabte Feinde und fiktive Kreaturen wie gigantische feindliche Krabben antretet. Im Grunde geht das *Zelda*-Spin-off der Reihe mit dem Titel *Hyrule Warriors* einen ähnlichen Weg, pfeift auf die Timeline und vermischt Elemente so ziemlich aller *Zelda*-Ableger der letzten Jahrzehnte zu einem neuen, eigenständigen Abenteuer.

Zelda-Best-of

Tatsächlich erzählt *Hyrule Warriors* sogar eine simple Story: Die böse Hexe Shia hat es auf Prinzessin Zelda abgesehen, und Link, in dieser Version der Geschichte ein junger Soldat, macht sich auf, sie zu retten. Viel mehr als dieses Grundgerüst dürft ihr euch aber wohl eher nicht erwarten. Die Handlung dient klar nur als Ausrede dafür, zahlreiche Figuren aus der *Zelda*-Historie auf das Schlachtfeld zu schicken. Bisher wurden unter anderem Link, Prinzessin Zelda, ihre treue Zofe Impa und Fan-Favoritin Midna aus *Twilight Princess* als spielbare Helden bestätigt. Mit ihnen und vielen anderen Figuren zieht ihr wahlweise alleine oder im lokalen Zweispieler-Koop-Modus ins Abenteuer. Das Spiel schickt euch dabei auf Maps ins Getümmel, die von *Zelda*-Spielen inspiriert sind. So bekamen wir bisher zum Beispiel die Hylianische Steppe mit Schloss Hyrule im

Jede spielbare Figur verfügt über Attacken, die direkt auf den Fähigkeiten aus den regulären *Zelda*-Spielen basieren. Link schlägt mit der bewährten Wirbelklinge zu.

Was wäre Link ohne seine explosiven Helferlein? Mit Bomben im Gepäck zeigt ihr den Feinden im Dutzend, wer der Herr auf dem hyrulianischen Schlachtfeld ist.

Hintergrund sowie den Schattenpalast aus *Twilight Princess* zu sehen. In diesen ikonischen Arealen habt ihr keine Sekunde Zeit zum Verschnaufen, denn ohne Pause stürmen aus allen Richtungen gleichzeitig Massen an Feinden auf euch zu. Dabei handelt es sich ausschließlich um *Zelda*-Fieslinge wie Moblins, Redeads und die Skultullas. Mit schnellen, effektreichen Combos sowie besonders starken Spezialattacken haut ihr die üblen Gesellen gleich in Massen von den Füßen. Auf den Schlachtfeldern habt ihr zudem verschiedene Aufgaben zu bestehen, um erfolgreich zu sein: So müsst ihr zum Beispiel eine bestimmte Anzahl an Gegnern besiegen, ein Areal für eine bestimmte Zeit halten oder eine zerstörte Brücke reparieren, um auf die andere Seite zu gelangen. Ab und an müsst ihr gegen besonders starke Bossgegner wie König Dodongo antreten, die ebenfalls aus den *Zelda*-Spielen bekannt sind.

Gehaltvoller als gedacht

Die Menge an *Zelda*-Anspielungen an allen Ecken und Enden ist wirklich beachtlich: Am Rand der Maps findet ihr mit Rubinen gefüllte Tontöpfe, mit denen ihr euch neue, stärkere Ausrüstung kauft. Außerdem ruft ein Spezialangriff den Mond aus *Majora's Mask* herbei, eure Lebensanzeige wird ganz klassisch in Form von roten Herzen dargestellt und die Musikstücke stellen ein Best-of der bekannten *Zelda*-Melodien dar. Ebenfalls schon erspäht haben wir unter anderem die gruselig-verstörenden großen Feen aus *Ocarina of Time*, die euch mit ihren Heilkräften zur Seite stehen. Doch auch das *Warriors*-Gameplay selbst wurde um Elemente der Action-Adventure-Reihe erweitert. So habt ihr Zugriff auf Items wie Bomben und den Enterhaken, mit denen ihr für explosive Überraschungen sorgen respektive Gegner aus der Ferne zu euch heranziehen könnt. Um an die praktischen Helferlein zu gelangen, müsst ihr Schatzkisten auf den Maps finden und öffnen – den weltberühmten Jingle, der beim Erhalten eines Gegenstands erklingt, natürlich inklusive. Die geborgten Gameplay-Elemente entpuppen sich nicht nur als Service für *Zelda*-Fans, sondern bereichern das ansonsten nach einer Weile stets eintönige *Warriors*-Gameplay deutlich. Im Kampf gegen den Boss-Drachen Agorok etwa seid ihr nur erfolgreich, wenn ihr ihn mittels Enterhaken zu euch zieht und ihn dann mit dem Schwert in Echsen-Konfetti verwandelt.

Schnetzelei mit Stil

Tatsächlich scheinen die *Zelda*-Einflüsse das *Warriors*-Spin-off also zu einem besseren Spiel zu machen. Der positive Nintendo-Einfluss ist aber auch an anderer Stelle spürbar, denn für ein Spiel der Metzel-Reihe und auch sonst sieht *Hyrule Warriors* richtig gut aus. Abzuwarten bleibt, ob das Spiel nach den ersten spaßigen Gefechten auch über genügend Langzeitmotivation verfügt. So oder so können sich Action-Fans schon jetzt auf ein *Zelda*-Abenteuer der etwas anderen Art freuen. **Lukas Schmid**

Zeldas Zofe Impa ist einer der zahlreichen spielbaren Helden. Das Design, für das die Entwickler sich entschieden haben, entspricht jenem aus *Skyward Sword*.

Im Spielverlauf stellt ihr euch zahlreichen bekannten *Zelda*-Bossen entgegen. So müsst ihr etwa gegen König Dodongo aus *Zelda: Ocarina of Time* antreten.

Midna ist eine langsamere Figur als zum Beispiel Link oder Zelda. Dafür kann sie mit ihren magischen Haaren kraftvoll zuschlagen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Wilde Schnetzelei vor *Zelda*-Hintergründen – aber stimmt die Langzeitmotivation?"

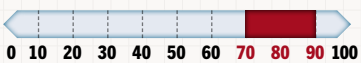
Der Fanboy in mir schreit bei den vielen *Zelda*-Elementen, die in *Hyrule Warriors* verwurstet werden, vor Entzückung auf. Der Spieleredakteur jedoch guckt mit einem etwas kritischeren Blick hin und erinnert sich vor allem an die stark schwankende Qualität der sonstigen *Warriors*-Spiele. Mit Nintendos strengen Richtlinien bezüglich der Lizenzierung der eigenen Marken im Rücken gehe ich jedoch davon aus, dass die *Zelda*-Schnetzelei qualitativ hochwertig daherkommen wird. Und tatsächlich können sowohl die abwechslungsreichen Gefechte als auch die Technik des Abenteuers bisher überzeugen. Es bleibt jedoch zu hoffen, dass das Gameplay für mehr als ein paar Runden lang unterhalten kann.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: w-Force/Team Ninja
Alternative: Warriors Orochi 3 Hyper
Termin: 26. September 2014

Screen-Info: Nintendo veröffentlichte die Bilder im Anschluss an das Digital Event. So dürfte das Spiel auf der Wii U schlussendlich auch aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



Pac-Man wurde auf der E3 als neuer Charakter enthüllt und erweitert die ohnehin schon ellenlange Riege der Videospielprominenz in *Super Smash Bros.*

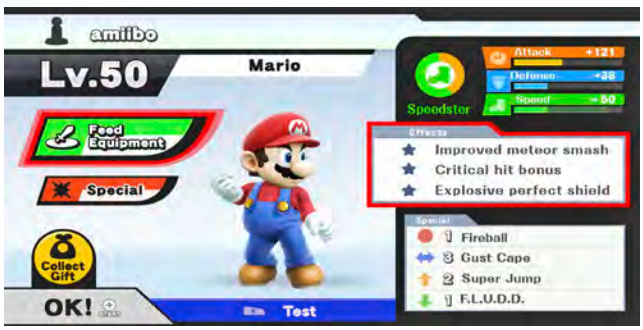
SUPER SMASH BROS.

Beat 'em Up Das Warten auf die Nintendo-Star-Prügelei hat ein Ende – zumindest für Redakteure der N-ZONE: Endlich gibt es Spieleindrücke aus erster Hand!

Zahlreiche Spielstationen stehen sauber nebeneinander aufgestellt in einer Reihe. Vor jeder einzelnen sammelt sich eine Traube aus neugierigen Zockern, begierig darauf, selbst Hand anlegen zu dürfen. Das Objekt der Begierde: *Super Smash Bros*. Auch wir gehören zu diesen Individuen. Aufmerksam beobachten wir, wie sich die gerade zockenden Gamer eine Reihe vor uns schlagen. Das Teilnehmerfeld ist breit gefächert, auch wenn altgediente Nintendo-Recken wie Link oder Mario öfters ausgewählt werden. In unserem Kopf spielen sich schon Szenarien ab. Sollen wir wieder zu unserem alten Hauptcharakter Samus greifen oder doch sofort einen der neuen Kombattanten ausprobieren? Immerhin wartet im Falle eines Sieges ein T-Shirt von *Super Smash Bros.* auf den glücklichen Gewinner. Wir entscheiden uns für erstere Variante. Nach insgesamt zwei Matches, eins davon diente als Warm-up, bekommen wir von Nintendos E3-Babe einen Button in die Hand gedrückt. Wir gehen zum Stand und hole uns bei zwei noch viel hübscheren Nintendo-Mädels unseren Preis ab. Trotz viel zu großem XL-Umfang sind wir stolz. Und voller Vorfreude auf *Super Smash Bros.*

Für jedermann

Nun ist in diesem kurzen persönlichen Ersteindruck eine ganze Menge Ehrgeiz enthalten, der bei vielen Videospielen, insbesondere Fighting Games, für jede Menge Spielspaß sorgen kann. Diese Art von Motivation trifft allerdings nicht bei jedem Spieler zu, zeichnen sich Titel von Nintendo doch auch dadurch aus, dass man ohne große Einarbeitungszeit schnell ins Spielgeschehen findet und unkomplizierten Spaß haben kann. An diesem Prinzip hat Nintendo zum Glück auch beim neusten *Super Smash Bros.* nichts geändert. Nach wie vor sind Spielziel und Steuerung sehr übersichtlich und einsteigerfreundlich



Dank der NFC-Chips der amiibo-Figuren können eure Recken sukzessive aufgelevelt werden. Bei Level 50 ist dann aber Schluss mit dem Charaktertuning.

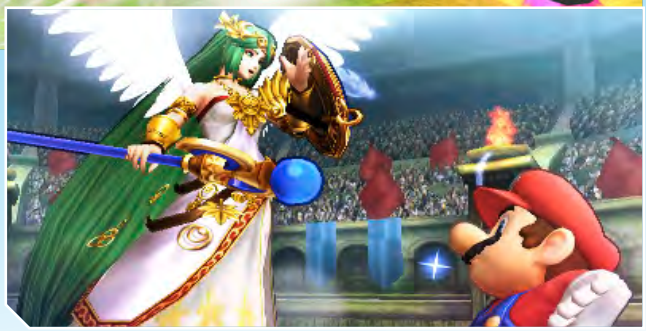
Dank amiibo geht die Figurenauswahl in *Super Smash Bros.* wesentlich schneller vonstatten: Einfach Figur ans Gamepad gehalten und los geht's!

Da schaut Donkey Kong blöd aus der Wäsche. Im neuen *Smash Bros.* mischen nun auch Miis kräftig im hektischen Kampfgeschehen mit.

geraten – Im Grunde gibt es nur zwei verschiedene Angriffstasten, die noch durch eine Richtungseingabe variiert werden können, inklusive charakterspezifischer Specials wie zum Beispiel Marios Feuerball. Erstmals bietet euch *Smash Bros.* an dieser Stelle die Möglichkeit, an den Figuren des Spiels zu schrauben. Alle vier Specials, über die ein Charakter verfügt, können in jeweils drei unterschiedliche Richtungen modifiziert werden, was euch letztendlich ein Portfolio aus zwölf verschiedenen Angriffen bietet. Bei dieser Art des Customizings bleibt es aber nicht: Dank eines Ausrüstungs-Features könnt ihr eurem Kämpfer jetzt Kleidungsstücke anziehen, die seine Profilwerte ändern. Leichtgewicht-Schuhe etwa erhöhen eure Geschwindigkeit, dafür müsst ihr als Ausgleich jedoch mit reduzierter Stärke leben. Nur im Spielmodus gegen eure Freunde, wohlgemerkt. Normale Matches im Online-Modus müsst ihr mit normalen Charakteren bestreiten. Schwergewichtsklassen wie Bowser dürfen übrigens mehr Items bei sich tragen als Fliegengewichte der Marke Pikachu.

Hilf mir, dir zu helfen

Das Mit- und Gegeneinander im Mehrspielermodus steht seit jeher im Mittelpunkt der *Smash*-Reihe. Die CPU-gesteuerten Kämpfer sind wenn überhaupt nur zum Trainieren da oder um Lücken bei unvollständigen Runden zu schließen, wenn mal nicht drei Freunde im Haus anwesend sind. Die jüngst von Nintendo ins sprichwörtliche Spiel gebrachten amiibo-



Auf dem 3DS ist die Optik deutlich comichafter als auf der Wii U. Das steht der Handheld-Version aber äußerst gut zu Gesicht.

Diese beiden Miis scheinen aus einem Science-Fiction-Western entsprungen zu sein. Eure Charaktere könnt ihr umfangreich personalisieren.

Peach steht auf Männer mit Stil. Die Laserwumme am Arm dieses Herrn passt aber so gar nicht mit dem schicken Sakko und dem Zylinder zusammen.

Die Arenen decken optisch eine enorme Bandbreite ab. Hier ist es so romantisch, dass Link sich anscheinend auf ein kleines Techtelmechtel mit Peach einlässt.

Die grünhaarige Palutena ist neu in der Kämpferriege und versteht sich besonders gut auf Distanzattacken, wie dieses Bild eindrucksvoll unterstreicht.

Figuren rütteln nun an diesem Fundament. Stellt ihr eure Figur auf das GamePad der Wii U oder auf den 3DS-Adapter, wird sofort der dazugehörige Charakter ausgewählt. Dies hat einen wichtigen Grund und dient nicht als bloße Abkürzung für faule Spielernaturen. In jeder Figur ist ein Chip eingearbeitet, der sie mit jedem Match stärker werden lässt, was *Smash Bros.* einen bislang noch nicht da gewesenen Rollenspiel-Faktor verleiht. Doch damit nicht genug: Sofern euch danach ist, könnt ihr euren Schützling auch als KI gegen andere Spieler antreten lassen oder gar mit ihnen zusammen im Team spielen. Ein wenig Training kann für den Anfang jedoch nicht schaden. Erst, wenn ihr dem Schüler oft genug gezeigt habt, dass man blockende Gegner einfach werfen sollte, wird dieser das auch so in die Tat umsetzen. Abgesehen von dieser wirklich coolen Idee geben die sehr schön ausgearbeiteten Figuren auch ein exzellentes Merchandise ab, das es in dieser Form für *Super Smash Bros.* noch nicht gegeben hat. Wer alle besitzen will, wird sicher viele Euronen berappen müssen.

Von Göttern und Pillen

Da könnte man die Enthüllung von zwei weiteren neuen Figuren fast schon als Grund zum Trauern betrachten, auf den zweiten Blick überwiegt jedoch die Vorfreude. Den Anfang macht Palutena, die nach Kid Icarus ebenfalls aus dem Himmelreich herabstößt, um auf dem Schlachtfeld die Engelsfedern fliegen zu lassen. Wie so manch andere Dame im Turnier auch ist die grünhaarige Göttin nicht unbedingt für den dreckigen Nahkampf geschaffen und verlässt sich bevorzugt auf ihre magischen Kräfte, um genügend Abstand zu halten. Videospiel-Ikone Pac-Man hingegen ist in Knabber-Reichweite bestens aufgehoben. Den klassischen Pizza-Look hat er übrigens nur dann, wenn er gerade einen Spezialangriff startet. Ansonsten läuft die gelbe Kugel nur in der moderneren Version herum. Persönlich austoben dürft ihr euch schlussendlich bei den Miis, die nun ebenfalls als spielbare Kämpfer eingeführt wurden. Damit schiebt Masahiro Sakurai nun den wöchentlichen Wünschen auf Twitter ein Schloss vor den Riegel, die unbedingt Reggie „Regginator“ Fils-Aime im Spiel haben wollten. Nun habt ihr diese Möglichkeit selbst in der Hand!

Der Countdown läuft

Das gilt, wie bei allen Charakteren auch, für beide Versionen des Spiels, welche wir ausgiebig anspielen konnten. Ein Direktvergleich ist hier selbstredend nie ganz fair – *Super Smash Bros.* sieht auf der Wii U um einiges besser aus als auf seinem Handheld-Verwandten, verwöhnt das Auge mit tollen Animationen, massiert den Sehnerv mit geschmeidigen 60 Frames pro Sekunde und bietet schon jetzt eine Fülle an abwechslungsreichen Stages. Hässlich ist die 3DS-Version allerdings definitiv nicht und sie liefert das gleiche flüssige Ergebnis wie ihr großer Bruder. Ab dem 3. Oktober 2014 dürft auch ihr euch endlich selbst davon überzeugen, denn dann geht *Smash Bros.* für den 3DS an den Start. Auf der Wii U dagegen beginnt das wohl spannendste Turnier des Jahres dann pünktlich zum Weihnachtsgeschäft.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Innerhalb von Sekunden war es um mich geschehen.“

Donnerwetter, mit so einem großen *Smash*-Aufgebot hatte ich nicht gerechnet! Etwas mehr als die Hälfte des Nintendo-Stands auf der E3 wurde von der lustigen Keilerei in Beschlag genommen, eine große Leinwand-Projektion inklusive. Zahlreiche Kämpfe gegen unterschiedlichste Gegner machen bereits jetzt deutlich: In Sachen Mehrspieler-Vergnügen kann hier nichts schiefgehen. Gut, dass Nintendo auch die Einzelspieler nicht außer Acht lässt. Die Implementierung der amiibo-Figuren ist die längst überfällige Kampfansage an *Skylanders*. Unabhängig davon können wir euch versprechen, dass *Super Smash Bros.* auf 3DS und Wii U ein phänomenales Spiel wird!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Alternative: Super Smash Bros. Brawl
Termin: 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)

Screen-Info: Die Screenshots stammen direkt von Nintendo und spiegeln die tatsächliche Qualität der von uns gespielten Version wider.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Eure Miis können als Nahkämpfer, Schwertschwinger oder mit futuristischer Distanzwaffe in die Schlacht ziehen.

Die Welten unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern auch vom Verlauf her. Außerdem verstecken sich auf den Spielbrettern verschiedene Geheimnisse und Easereggs.

MARIO PARTY 10

Partyspiel Das ultimative Partyspiel von Nintendo feiert seine zehnte Generation auf der Wii U.

Wir erinnern uns an die Anfänge des Mini-Spiel-Hits *Mario Party*, damals noch auf dem Nintendo 64. Fast 16 Jahre sind inzwischen vergangen und die Serie bringt immer noch eine Menge Laune in unsere Wohnzimmer. Und mit *Mario Party 10* werdet ihr nun erstmals auf der Wii U mit euren Freunden daddeln können.

Vier plus eins

Bei jedem Spiel auf Nintendos aktueller Konsole ist man darauf gespannt, wie das Gamepad eingebunden ist. Für den neuesten Ableger der *Party*-Serie wurde eine ganz besondere Idee eingebunden: ihr könnt den Bösewicht der Mario-Welt spielen. Gemeint ist damit natürlich Bowser. Ein Spieler bekommt das Wii-U-Gamepad in die Hand und übernimmt die Rolle von Marios Erzfeind. Die anderen vier Spieler versuchen möglichst schnell vor Bowser zu flüchten und ans Ende der Karte zu gelangen. Holt euch der Bösewicht ein, gibt es besondere Spielchen, in denen sich die Kontrahenten gegen Bowser verbünden und versuchen, möglichst wenige Lebenspunkte zu verlieren. Hat ein Charakter keine Energie mehr, ist er ausgeschieden. So muss der Gamepad-Spieler versuchen, alle anderen möglichst schnell auf die Seitenlinie zu befördern.

Action-Brettspiel

Der normale Spielmodus orientiert sich an den bisherigen Teilen der *Mario Party*-Reihe. Ihr wählt eine der unterschiedlichen Welten aus, die wie Spielbretter aufgebaut sind. Die Karte reagiert wieder dynamisch auf euch und ändert sich laufend, wenn ihr weiter vorrückt. Ziel des Spiels ist es, innerhalb des festgelegten Rundenlimits die meisten Sterne zu verdienen. Nacheinander wird gewürfelt und ihr rückt Feld für Feld vor. Waren alle Teilnehmer an der Reihe oder wird ein besonderes Ereignisfeld betreten, startet ein Mini-Spiel. Siege werden dann mit Münzen belohnt, die ihr in Power-ups oder die begehrten Sterne investiert. Die anderen Spieler übers Ohr zu hauen und ihnen Sachen abzunehmen ist selbstverständlich auch wieder möglich. *Mario Party 10* erscheint 2015. **Michael Magrian**

Die Vielfalt an Minispielen war in der Serie schon immer groß. Mit Bowser als spielbarem Charakter steigt die Anzahl hoffentlich noch deutlich an.

MEINUNG
Michael Magrian

„Bald wird um die Wette gewürfelt."

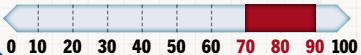
Mario Party ist eine Serie, mit der ich aufgewachsen bin, und eines war mit einer Gruppe von Freunden immer garantiert: ein Riesenspaß! Das wird beim neuen Ableger nicht anders sein. Besonders die Einbindung des Wii-U-Gamepads für den feuerspeienden Bowser klingt interessant. Ich hoffe nur, der neue Spielmodus wird nicht zu viel aus Würfelei bestehen, denn Mini-Spiele gibt es nur, wenn die Gruppe von Bowser eingeholt wird. Der Sprung in die HD-Ära hat *Mario Party 10* sicherlich kein bisschen geschadet. Ganz im Gegenteil, das Spiel sieht fantastisch aus und die knalligen Farben springen förmlich auf euch zu. Ich freue mich auf den Release nächstes Jahr.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario Party 9
Termin: 2015

Screen-Info: Die Screenshots wurden uns zusammen mit den Infos im Rahmen der E3 offiziell von Nintendo zur Verfügung gestellt.

WERTUNGSTENDENZ



amiibo

NINTENDO EROBERT DEN PLASTIKFIGUREN-MARKT

Wii U 3DS

Sammelfiguren Nach Activision mit *Skylanders* und Disney mit *Disney Infinity* steigt auch Nintendo ins Plastikfiguren-Geschäft ein. Ein Grund zur Vorfreude oder Aussicht auf Abzocke?

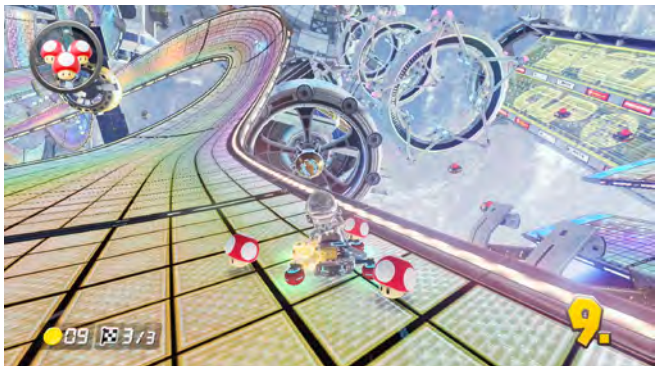
Was haben *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS, *Mario Kart 8*, *Mario Party 10* und *Captain Toad: Treasure Tracker* gemeinsam? Richtig, es handelt sich natürlich bei allen Spielen um Nintendo-Titel. Wesentlich interessanter ist aber der zweite Punkt, der sie verbindet, denn für alle der genannten Spiele kündigte Nintendo amiibo-Unterstützung an.

amii-who?

Was aber ist dieses amiibo? Dabei handelt es sich um Nintendos Einstieg in das lukraktive Geschäft mit Plastikfiguren, die mit einem speziellen Chip versehen sind und dadurch per NFC-Technologie in alle möglichen Spiele übertragen werden können. Vorreiter auf diesem Gebiet ist Activision mit der *Skylanders*-Reihe. Die Spiele rund um den süßen Kult-Drachen Spyro erscheinen stets im Paket mit einem Figuren-Trio und einem Portal, auf dem die Plasik-Helden zum Spielen platziert werden müssen. Neben der Funktion, die erforderlichen Daten ins Spiel zu übertragen, verfügen die Kunststoff-Heroen über einen kleinen Speicher. Auf diesem können Daten wie Erfahrungslevel, gesammeltes Geld oder der Fortschritt in einem bestimmten Spiel gesichert werden. Auf diese Weise könnt ihr eure Figuren zum Beispiel zu Freunden mitnehmen, auf deren Portal stellen und sofort loszocken. *Disney Infinity* kopiert dieses Konzept weitestgehend, hält statt Fantasy-Monstern wie in *Skylanders* aber allerlei bekannte Disney-Helden bereit. Das lohnende Geschäftsmodell hinter beiden Serien ist, dass es mit dem Kauf

Um die amiibo-Figuren zu aktivieren, haltet ihr sie einfach für einen Moment über den NFC-Sensor des Wii-U-Gamepads.

Der 3DS verfügt über keine NFC-Funktion. Das soll aber kein Hindernis für amiibo sein: 2015 wird ein spezieller Adapter veröffentlicht, mit dessen Hilfe ihr die Figuren auch auf Nintendos Handheld nutzen könnt.



Theoretisch kann amiibo in fast allen Nintendo-Spielen zum Einsatz kommen. Bereits bestätigt sind NFC-Funktionen unter anderem für *Mario Kart 8* und *Super Smash Bros.*

der jeweiligen Spiele samt Figuren bei weitem noch nicht getan ist. Um alle Inhalte der Spiele zu sehen, ist die Anschaffung von vielen weiteren Plastik-Helden notwendig. Gepaart mit dem Sammeltrieb, der sich daraus ergibt, steigen die Ausgaben für zusätzliche Helden schnell in den dreistelligen Euro-Bereich.

Helden ohne Sitzfleisch

Nachdem das grundsätzliche Konzept hinter den NFC-Figuren geklärt ist, gehen wir nun aber auf die Besonderheiten von amiibo ein. Der größte technische Unterschied zur Konkurrenz ist im Gamepad der Wii U zu finden. Dieses enthält nämlich von Haus aus einen NFC-Sensor, sodass die Anschaffung eines zusätzlichen Portals nicht notwendig ist. Zudem müssen die Figuren während des Zockens nicht auf dem Sensor stehen bleiben, sondern nur kurz in die Nähe gehalten werden, um aktiviert zu werden. Auch auf dem 3DS werdet ihr übrigens ab 2015 mit den amiibo-Heroen hantieren können. Da der Handheld über keine NFC-Funktion verfügt, ist hier aber die Anschaffung eines separat erhältlichen Adapters nötig. Wir erwarten, dass ein Verweilen der Kunststoff-Kollegen auf dem Sensor während des Spielens wie auf der Wii U nicht nötig ist. Aber auch abseits des technischen Aspekts unterscheidet sich Nintendos NFC-Modell in einigen Punkten von dem der Konkurrenz.

Abzocke, nein danke!

Das wichtigste Alleinstellungsmerkmal der Nintendo-Figuren findet sich in der Tatsache, dass Nintendo diese nicht auf eine bestimmte Serie beschränkt. Wie eingangs erwähnt, werden im Laufe der kommenden Monate viele verschiedene Marken des Mario-Konzerns von amiibo profitieren. Für *Super Smash Bros.* für Wii U wurden die Pläne sogar schon etwas genauer erläutert. Wenn das Spiel Ende des Jahres zeitgleich mit den ersten amiibo-Recken erscheint, werdet ihr die individualisierten Werte eurer liebsten Kämpfer auf den NFC-Chips der Figuren speichern können. Auf diese Weise fällt das mühselige Anpassen vor Matches, oder wenn ihr Freunde zum Spielen besucht, flach. Ein ähnliches Konzept kann man sich wohl von der Funktionsweise in *Mario Kart 8* erwarten. Regelmäßige Kart-Fahrer wissen, wie nervig es ist, vor den Rennen erst jedes Mal den Wagen, die Reifen und den Gleiter auswählen zu müssen. In Zukunft haltet ihr einfach kurz die entsprechende Figur an das Gamepad und könnt losfahren. Das Prinzip hinter amiibo scheint also zumindest zum Teil tatsächlich auf eine Verbesserung des Spielkomforts abzuzielen. Bei den Plastikfiguren von *Skylanders* und *Disney Infinity* behaupten manche Kritiker hingegen, dass diese auf pure Abzocke von Spielern ausgelegt sind. Es bleibt abzuwarten, wie Nintendo in kommenden Spielen mit dem amiibo-Feature umgeht. Die Versuchung der schnellen Geldmacherei ist natürlich auch beim Model des Mario-Konzerns gegeben. Bisher sind wir von den sinnvollen Einbindungs-Ideen jedenfalls positiv überrascht. Dazu kommt, dass die bisher vorgestellten Figuren sehr hochwertig verarbeitet wirken. Wir räumen schon einmal Platz in unseren Spiele-Regalen für Mario, Link, Pikachu und Co. frei! **Lukas Schmid**

Die amiibo-Figuren sind nicht auf einzelne Spiele beschränkt. Diese Figuren sind aber eindeutig vom *Smash Bros.*-Design inspiriert.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Jetzt also auch noch Nintendo – mal sehen, ob die Figuren die Spiele bereichern."

Obwohl ich den derzeit grassierenden Plastikfiguren-Wahn aus Sicht der Videospiele-Hersteller nachvollziehen kann, stehe ich der Idee nach wie vor eher skeptisch gegenüber. Weder Activision mit *Skylanders* noch Disney Interactive mit *Disney Infinity* ist es bisher gelungen, mich vom Mehrwert der Plastik-Kameraden zu überzeugen. Auch bei Nintendos amiibo-Modell hält sich meine Vorfreude noch in Grenzen. Einen großen Unterschied zu den Mitbewerbern gibt es jedoch: Anstatt auf eine einzige Serie festgelegt zu sein, können die Nintendo-Figuren theoretisch in jedem Spiel des Mario-Konzerns eingesetzt werden. Das riecht wesentlich weniger nach Abzocke als bei der Konkurrenz. Wer weiß, vielleicht werde ich ja doch noch zum amiibo-Fan.

MEINUNG
Viktor Eippert

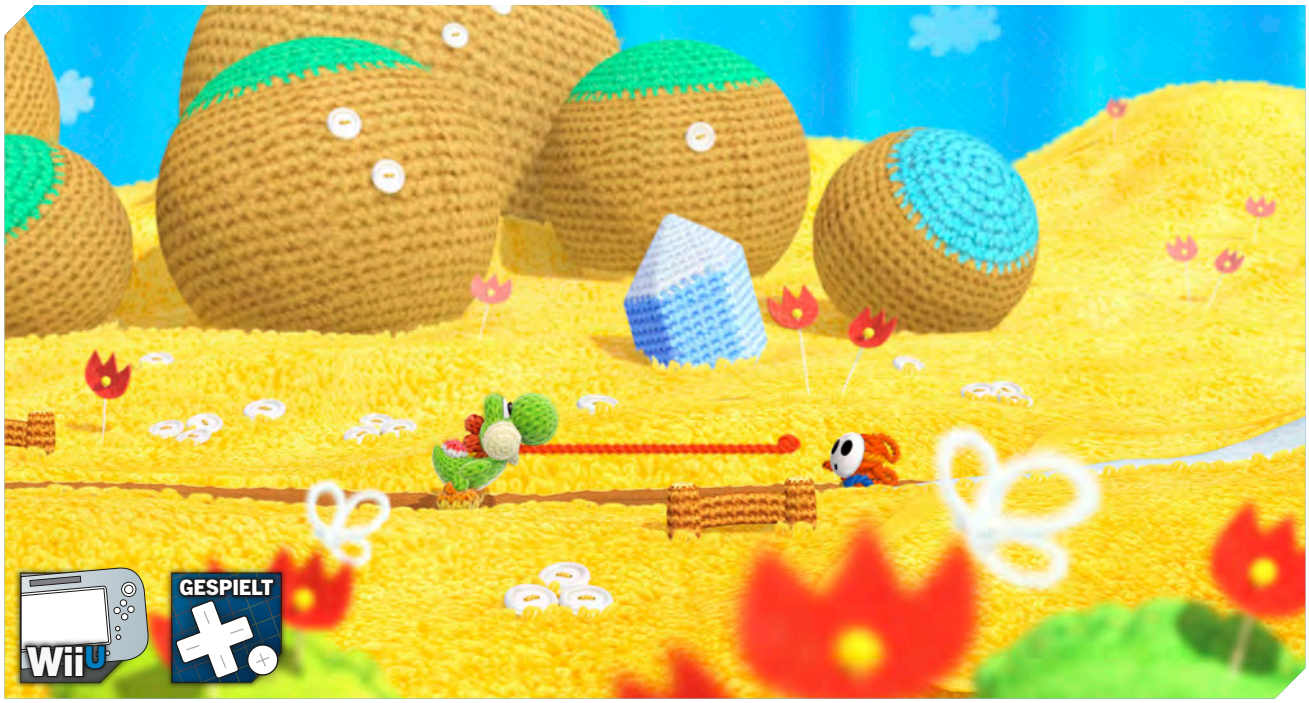
„Die Idee hat Potenzial. Ich bin aber auf den Preis für die Figuren gespannt."

Ich sehe viele spaßige Anwendungsmöglichkeiten, die amiibo mit sich bringen kann. Man denke zum Beispiel an *Zelda*. Angenommen, man ist alleine, ohne Item-Shop in der Nähe, hat keine Feen in der Flasche und ist fast k.o. in einem Dungeon unterwegs: Einfach eine Feen-Figur ans Gamepad gehalten, Herzen wieder aufgefüllt und weiter geht's! Am allermeisten Potenzial sehe ich jedoch in der zukünftigen Verwendung der Plastik-Kameraden in *Pokémon*-Spielen. Immerhin gibt es inzwischen über 700 verschiedene Hosentaschen-Monster – für das amiibo-Modell geradezu prädestiniert. Bleibt zu hoffen, dass die Figuren nicht zu teuer sein werden. Zum Vergleich: Die *Skylanders* schlagen schon in der Standard-Ausführung mit 10 Euro ordentlich zu Buche. Für die neueren Figuren zahlt man sogar noch ein ganzes Stück mehr.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Termin: Ab 2014

Screen-Info: Die Produkt-Screenshots und das Bild von *Smash Bros.* stammen von Nintendo, das Bild von *Mario Kart 8* haben wir selbst angefertigt.



Die liebevolle Stoffoptik in Verbindung mit gut eingesetzter Tiefenschärfe macht das Spiel zu einem der schönsten Wii-U-Titel.

YOSHI'S WOOLLY WORLD

Jump & Run Mit viel Stoff und traumhafter Optik kehrt Yoshi nächstes Jahr in nie da gewesener Opulenz auf den TV-Bildschirm zurück. Und nicht nur das: Er hat auch neue Tricks gelernt.

Eine gefühlte Ewigkeit hat man nichts mehr vom neuen Yoshi-Abenteuer gehört. Auf der E3 hatte Nintendo nun endlich Erbarmen mit allen Dino-Fans und präsentierte neben dem finalen Titel auch Unmengen an Gameplay-Material. Die Wartezeit hat Yoshi gutgetan, denn er sieht besser aus als je zuvor!

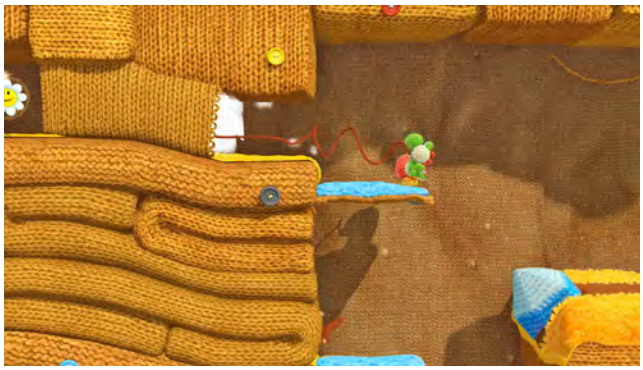
Gute-Laune-Dino

Über fünf Minuten sprachen die Entwickler von Good-Feel im Zuge des Digital Events auf der E3 über ihr neues Baby und man merkte zu jeder Zeit, wie viel Liebe in *Yoshi's Woolly World* steckt. „Ich wollte ein Spiel machen, das einem ein Lächeln auf die Lippen zaubert, wenn man es nur besitzt", erzählte Takashi Tezuka, der seit Jahren die Yoshi-Spiele betreut. Und jeder, der nur flüchtig einen Blick auf *Woolly World* wirft, wird sofort erkennen, dass er und sein Team dieses Ziel mit Bravour gemeistert haben. Das Spiel hat Charme ohne Ende und zieht einen nach Sekunden wie magisch in seinen Bann.

Falls der Titel spielerisch auf einem Niveau mit seiner Optik ist, geht es für Yoshi auch wertungstechnisch hoch hinaus!

Im feinsten Zwirn

Einen großen Teil trägt hierzu natürlich die Optik bei. Die Designer zeigten sich unglaublich detailverliebt und so ist jeder Faden sichtbar, aus dem die Umgebungen und Charaktere gestrickt, gehäkelt, zusammengenäht oder gestickt sind. Blumen entpuppen sich als bunte Knöpfe, der Himmel als blau-weiße Gardine und Büsche als grüne Wollknäuel. Das Highlight stellen aber die Yoshis und ihre Gegner dar. Insbesondere die kleinen Knuddeldinos sehen derart plastisch und weich aus, dass man sich fast wünscht, es gäbe sie im Spielzeugladen als Stofftiere zu kaufen. Abgerundet wird die kreative Grafik durch schön eingesetzte Tiefenschärfeeffekte und die knallige Farbgebung. Keine Frage: *Yoshi's Woolly World* ist bereits jetzt einer der schönsten Wii-U-Titel überhaupt. Doch bekanntlich ist Optik nicht alles und so hat Yoshi in seinem neuen Abenteuer einige neue Fähigkeiten erlernt, die ihm gute Dienste erweisen.



Wenn Yoshi da mal nicht den Faden verliert: An einigen Stellen könnt ihr den Hintergrund aufribbeln, zusammennähen oder verschieben.

Die Stoffwelten sind wunderschön anzusehen. Hier sind die Blumen beispielsweise Hemdknöpfe und der Himmel besteht aus einem blauen Vorhang – grandios!

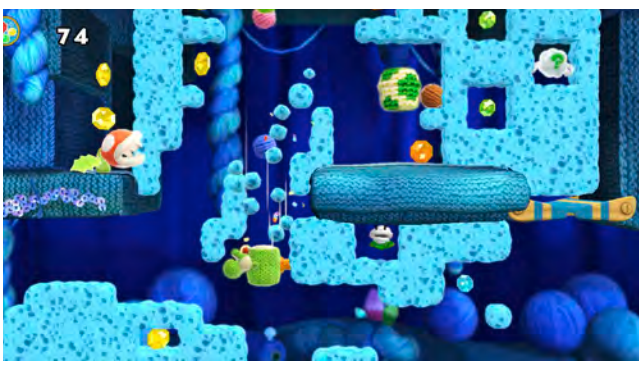
Nähstunde

Beginnen wir mit den bekannten Moves. Yoshi hat immer noch einen gesunden Appetit und verschlingt Früchte, Feinde und sogar befreundete Yoshis. Verschlucktes kann Yoshi sodann in Form eines Woll-Eis wieder ausspucken. Dino-Kameraden können in dieser Form sogar auf entfernte Plattformen geworfen werden. Da ihr das Spiel auch kooperativ spielen könnt, sind zahlreiche Abschnitte zu finden, in denen ihr auf diese Weise zusammenarbeiten müsst. Auch die Interaktion mit der Umgebung ist ein großes Thema. Da alles aus Stoff besteht, können Hintergründe schnell zusammengenäht oder aufgeribbelt werden, um Hindernisse zu überwinden. Ähnliche Mechanismen sind wir aus *Kirby und das magische Garn* gewohnt, das ebenfalls von Good-Feel entwickelt wurde. Und wie Kirby, hat auch Yoshi besondere Fähigkeiten.

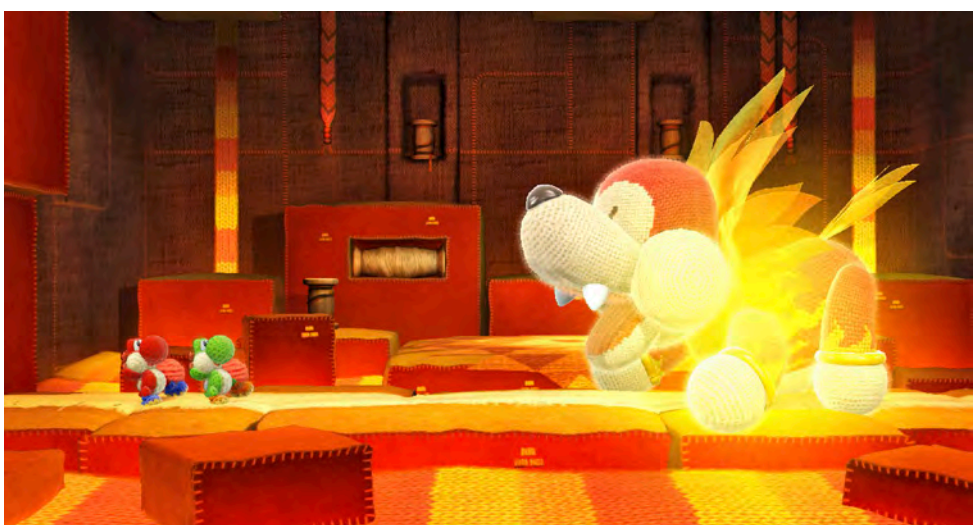
Das ist ja der Hammer!

Ganz wie wir es von Kirby gewohnt sind, kann sich Yoshi in verschiedene Gegenstände verwandeln. So kann er beispielsweise aus luftiger Höhe als Hammer zu Boden sausen oder er verwandelt seine Beinchen in Räder, um schneller voranzukommen. Wir sind sicher, dass im Zuge der einen oder anderen Nintendo Direct in den nächsten Monaten noch weitere, coole Verwandlungen präsentiert werden. Auch die Zahl der im Spiel vorkommenden Yoshis ist noch nicht geklärt. Bisher haben wir den roten und den grünen Yoshi ausgemacht. In *Yoshi's Story* waren es aber noch etliche mehr. Man darf gespannt sein, wie sich Nintendo dieses Mal entscheidet.

Was die Spielwelten angeht, konnten wir auf der E3 drei Levels Probe spielen, die sich thematisch stark unterschieden. Eine Berglandschaft, einen grünen Wald- und Wiesenlevel und zu guter Letzt eine Stage, in der Yoshi über den Wolken springt und hüpft. In Sachen Gameplay scheint sich die Serie dabei grundsätzlich treu zu bleiben und bietet einen höheren Schwierigkeitsgrad als beispielsweise *Kirby und das magische Garn*. Wobei das zugegebenermaßen keine Kunst ist und auch mehrfach von Takashi Tezuka so kommuniziert wurde. **Sebastian Zelada**



Yoshi kann sich auch verwandeln und beispielsweise wie ein Hammer aus großer Höhe zu Boden sausen. So kommt ordentlich Abwechslung ins Gameplay.



Wolle und Feuer sind keine empfehlenswerte Kombination. Gut, dass die Yoshis zu zweit in den Kampf ziehen.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Mein Herz schlägt höher. Yoshis neues Abenteuer ist einfach wunderschön!"

Ich habe sicherlich schon öfters erwähnt, dass Yoshi zu meinen absoluten Lieblingscharakteren im Nintendo-Universum zählt. Umso qualvoller fühlte sich für mich die Durststrecke seit dem letzten echten Konsolen-Yoshi-Spiel an! Vor sage und schreibe drei Generationen, als Spiele noch auf Modulen erschienen, steckte ich regelmäßig *Yoshi's Story* in mein N64 und summte die Ohrwurmmelodien vor mich hin, während ich die Dinos durch bunte Welten hüpfen ließ. *Yoshi's Woolly World* markiert nun die glanzvolle Rückkehr des niedlichen Sauriers auf die große Mattscheibe und versprüht Kreativität pur. Schade, dass der Titel auf 2015 verschoben wurde. Ich zähle die Tage!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Good-Feel
Alternative: New Super Mario Bros. Wii U
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Die Screenshots stammen direkt von Nintendo und entsprechen bezüglich ihrer Qualität den auf der E3 gezeigten Gameplay-Sequenzen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Entwickler bei Platinum Games wissen, wie sie brachiale Action mit einer zwar teils überladenen, aber auch beeindruckenden Optik verbinden.

BAYONETTA 2

Wii U

GESPIELT

Action Der Wii U schlägt die Hexenstunde: Besen, Katze und Zauberkessel bleiben artig im Schrank, dafür gibt's Action vom Feinsten!

Es gibt Geschichten, die sich in ihrer Grundform gerne wiederholen. Bereits vor der Einführung des Gamecubes sicherte sich Nintendo umfangreiche Unterstützung von Drittherstellern, um mit dem Wunderwürfel gegen die Konkurrenz von Sony und Microsoft bestehen zu können. Zu dem Programm gehörte auch blutige Erwachsenenunterhaltung, für die Capcom in Form mehrerer *Resident Evil*-Spiele verantwortlich war. Jetzt, zwölf Jahre später, haben die Jungs bei Platinum Games die Ehre und wollen mit *Bayonetta 2* zeigen, dass bei Nintendo immer noch mit mehr zu rechnen ist als nur mit Mario, Golfen und Fitness-Titeln.

Aus Feinden werden Freunde

Bayonetta 2 schließt praktisch direkt an die Handlung aus *Bayonetta 1* an, das übrigens genialerweise als Gratis-Spiel dem Lieferumfang des zweiten Teils beiliegt: Bayonetta und ihre ehemalige Gegenspielerin Jeanne kämpfen nach wie vor gegen die Heerscharen des Himmels, bis den göttlichen Streitern während eines Gefechts ein erfolgreicher Schachzug gelingt. Jeannes Seele wird aus ihrer fleischlichen Hülle gerissen und in die Tiefen der Hölle verbannt, was Bayonetta so natürlich nicht durchgehen lassen will. Da allerdings auch eine mächtige Hexe wie sie nicht einfach in des Teufels Quartier spazieren kann, muss ein sicherer Zugang gefunden werden. Dieser scheint sich aller Voraussicht nach beim heiligen Berg Fimbulvinter zu befinden, den die schwarzhaarige Exzentrikerin sogleich ansteuert. Vor Ort muss sie jedoch feststellen, dass sie das schön anzusehende Landschaftsgebilde nur erreichen kann, wenn sie sich mit dem vorlauten wie auch geheimnisvollen Loki zusammentut. Bislang macht es den Eindruck, dass Loki den Part des nervtötenden Sidekicks

Das Design der verschiedenen Gegner könnte auch im zweiten Teil der Serie aus Fieberträumen stammen. Hoffentlich könnt ihr danach noch ruhig schlafen.

Zusammen mit einem Freund könnt ihr auch im Online-Koop-Modus spielen oder ihr tretet gegeneinander an und wettet eure teuer verdienten Halos auf euch.

Wie in Action-Schnetzlern Marke Japan üblich, werdet ihr für vielfältige und lange Combos mit guten Bewertungen und Punkten belohnt.

Die Zeitlupe (zusammen mit der neuen und effektreichen Umbran-Climax-Fähigkeit) lässt Bayonetta stellenweise ein wenig übermächtig erscheinen.

übernimmt. Ob *Bayonetta 2* ein solches Element braucht, ist fraglich, aber in den von uns gespielten, zusammenhanglosen Spielszenen auch noch nicht festzustellen. Interessanter klingen da schon die neuen Spielzeuge, die Bayonetta mit sich trägt. Ob nun der Giftbogen namens Kafka, die wunderschön anzusehenden Katana-Zwillingsklingen Rakshasa oder eine gigantische Sense, die auf den Titel Chernobog hört – sie alle reihen sich wunderbar in Bayonettas bestehendes Arsenal ein und bringen verschiedene Spielstile mit, die man sich als Zocker genauer anschauen darf. Toll aussehende Comboattacken kann man mit jeder der neuen Waffen zaubern. Doch hat auch jeder Spieler das Zeug dazu? Dies könnt ihr im Online-Modus selbst herausfinden. Vor Spielantritt setzt ihr eine von euch bestimmte Anzahl an Halos ein, die Währung des Spiels, die ihr für besiegte Gegner bekommt. Schafft ihr es, im Direktvergleich besser abzuschneiden als euer Gegenspieler, bekommt ihr eine ordentliche Gewinnsumme ausgezahlt. Die investiert ihr wiederum unter anderem in neue Angriffs-Combos, Upgrades und Gegenstände. Auf der anderen Seite könnt ihr die Kohle natürlich auch komplett verlieren. Wer also auf Nummer sicher gehen will, darf stattdessen auch mit seinem Partner übers Internet im Koop zusammen spielen.

Effekte im Doppelpack

Da *Bayonetta 2* bereits im Singleplayer-Modus nicht immer ganz übersichtlich ist, könnte die Kontrolle über das Geschehen bei gleich zwei ausrastenden Hexen vollends flöten gehen. Bayonettas neue Fertigkeit namens Umbran Climax verstärkt diesen Faktor noch, indem sie euch dicke Dämonen herbeibeschwören lässt und nebenbei auch ihre eigene Kampfkraft erhöht. Stellenweise hatten wir den Eindruck, dass *Bayonetta 2* ein wenig zu einfach ist. Die Bullet-Witch-Zeitlupe in Kombination mit kaum verlorener Lebensenergie hat hier großen Anteil daran. Doch fairerweise muss gesagt werden, dass wir nicht wissen, auf welchem Level sich unser Spielstand befand und welcher der insgesamt drei Schwierigkeitsgrade gerade ausgewählt war. Unseren nächsten Eindruck werden wir höchstwahrscheinlich anhand einer fast fertigen Version direkt in unseren Redaktionsräumen festmachen können. Da wird sich dann zeigen, ob Bayonetta uns wieder verzaubern kann. Die bisherigen Anspielmöglichkeiten versprechen aber ein abgefahrenes Spiel mit einer bombastischen Aufmachung. **Marco Cabibbo**

Bei Bossen galt schon im ersten Teil: groß, größer am größten. Auch diesmal sind überdimensionale Feinde keine Seltenheit.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Bayonetta. Eine unendliche Geschichte."

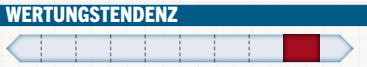
Dem ersten Teil war leider nur ein bescheidener Erfolg vergönnt. Ein Fluch, den so ziemlich jedes Spiel von Platinum Games zu tragen hat. Die Meldung, die Fortsetzung komme für Wii U raus, ließ viele Spieler schon zu dem Entschluss gelangen, die noch junge Serie würde einen frühen Tod erleben. Genau diese Zweifler sollte man vor Bayonettas Füße werfen, damit sie ihre hochhackigen High Heels sprechen lassen kann! *Bayonetta 2* hat alles, was den ersten Teil vor fünf Jahren so großartig und spielenswert gemacht hat. Über neue Charaktere wie Loki kann man geteilter Meinung sein, doch dem herrlich überdrehten Action-Gewitter tut das keinen Abbruch. Der Oktober kann gar nicht schnell genug kommen!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
Alternative: The Wonderful 101
Termin: Oktober 2014

Screen-Info: Die Screenshots wurden von Nintendo im Rahmen der E3 zur Verfügung gestellt und sind innerhalb des Spiels aufgenommen worden.

WERTUNGSTENDENZ



SPLATOON

Wii U

GESPIELT

Action Was passiert, wenn man das Jump & Run *de Blob* mit dem rasanten Gameplay eines Mehrspieler-Shooters kreuzt? Die Antwort: Ein abgedrehtes Spiel wie *Splatoon* kommt dabei heraus!

Habt ihr manchmal das Gefühl, ein Tintenfisch im Körper eines Menschen zu sein? Nein? Nun, wir eigentlich auch nicht. In *Splatoon*, Nintendos kommendem, kunterbunten Multiplayer-Shooter werdet ihr das Gefühl dennoch nachempfinden können. Die als Inklings bezeichneten, kulleräugigen Spielfiguren des Shooters können sich nämlich auf Knopfdruck in die Tentakel tragenden Meeresbewohner verwandeln.

Wir färben die Wände rot

Hier fängt der Wahnsinn des Mehrspieler-Spektakels aber erst an. Das Spiel schickt euch in vier-versus-vier-Matches auf weitläufigen Maps in wilde Duelle um den Sieg. Das Besondere: Euer Ziel ist es nicht, die Mitglieder des gegnerischen Trupps über den Haufen zu ballern. Stattdessen gewinnt das Quartett, das vor Ablauf der Zeit einen größeren Teil der Karte mit Farbe überzogen hat. Nach Ablauf einer Runde wird der prozentuale Anteil der eingefärbten Gebiete angezeigt und auf diese Weise der Sieger ermittelt. Zum Zweck der kunterbunten Level-Verschönerung verfügen die Figuren über große Farbkanonen, mit denen sie die Farbe ihres Teams auf Knopfdruck über Böden, Wände und allerlei Gegenstände sprühen. Gelangt ihr auf ein von Gegnern eingefärbtes Areal, seid ihr wesentlich langsamer unterwegs. Ein gezielter

Seid ihr außerhalb der Fabre unterwegs, ist von eurer Tintenfisch-Form nichts zu erkennen. Nur in menschlicher Gestalt könnt ihr zudem eure Waffen benutzen.

Schlagt ihr euch in den rasanten Multiplayer-Gefechten gut, schaltet ihr mächtige Spezialattacken frei. Mit der Farbrolle etwa rast ihr über Gegner einfach hinweg.

Schuss auf einen Feind kann diesen sogar zurück zum Respawn-Punkt seinen Teams befördern. Mit der eigenen Team-Farbe unter den Füßen seid ihr hingegen wesentlich im Vorteil. Hier könnt ihr euch auf Knopfdruck in die bereits erwähnte Tintenfisch-Form verwandeln und pfeilschnell durch die bunten Pfützen sausen. Je mehr Gebiete ihr bereits eingenommen habt, desto mehr Platz steht euch als Kopffüßer zur Verfügung. Doch nicht nur am Boden könnt ihr entlangdüsen: Spritzt ihr Farbe an Wände oder Gegenstände, könnt ihr senkrecht daran nach oben flitzen. Versperrende Objekte wie Gitterstäbe sind in Farb-Tintenfisch-Form für euch ebenfalls kein Hindernis: Durch diese könnt ihr einfach hindurchschlittern. Als besondere Fähigkeit könnt ihr als Meeresbewohner mittels eines Drucks auf ein Icon auf dem Touchscreen des Gamepads in Sekundenschnelle zur Position eines Gegners eurer Wahl springen und ihm daraufhin das Leben schwer machen.

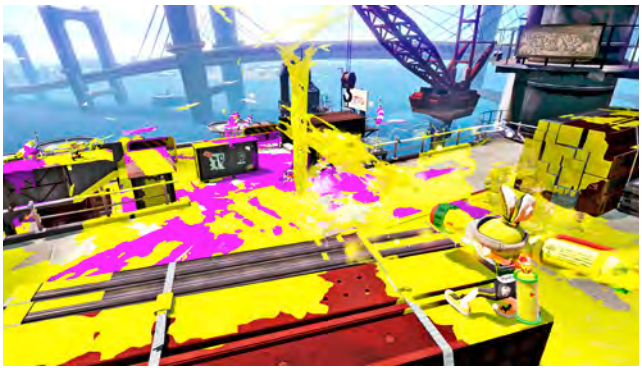
Alles im Überblick

Apropos Gamepad: Dieses wird in *Splatoon* ausgiebig und sehr sinnvoll genutzt. Während ihr eure Figur ganz klassisch mit den Analogsticks und den Buttons über die Maps scheucht, könnt ihr die Kamera dank des eingebauten Gyroskops des Controllers unabhängig davon bewegen. Das sorgt gerade in hektischen Spielsituationen für dringend benötigte Übersicht. Zudem wird auf dem Bildschirm des Gamepads eine Karte der gesamten Map angezeigt. Auf diese Weise seht ihr jederzeit, wo sich welcher Farb-Recke befindet. Außerdem ist hier ersichtlich, welcher Teil des Levels aktuell von welcher Farbe dominiert wird. Seht ihr etwa, dass die gegnerische Färbung unangenehm nahe an eure eigene Basis herangekommen ist, solltet ihr lieber schnell in die Defensive gehen. Zusätzlich zu dieser Steuerungs-Variante werden aber aller Voraussicht nach auch andere Kontroll-Optionen zur Verfügung stehen. Die Entwickler kündigten bereits an, dass die Steuerung in vielen Punkten den eigenen Wünschen angepasst und etwa die Gyro-Sensoren deaktiviert werden können. Wer weiß, vielleicht können Puristen auch mit dem Pro Controller ran?

Farbenfrohe Innovation

Auch die Spezialfähigkeiten, die ihr freischaltet, wenn ihr euch auf den Maps gut schlagt, haben es uns sehr angetan. Habt ihr genügend Flächen mit Farbe besprüht, bekommt ihr etwa einen riesigen Farbroller in die Hand gedrückt. Mit diesem werft ihr entgegenstürmende Bösewichte einfach über den Haufen und färbt große Areale in Sekundenschnelle ein. Auch grafisch konnte uns das auf der E3 spielbare Material von *Splatoon* überzeugen. Der cartoonartige Look wirkt blitzsauber, die Animationen von Inklings und Tintenfischen sind herzallerliebst gestaltet und das Geschehen läuft zu jeder Zeit flüssig. Spieler, für die ein Online-Shooter nicht zwingend düster und brutal sein muss, sollten das quietschbunte Action-Spektakel unbedingt im Auge behalten. Hinsichtlich Innovation und schierem Spielspaß läuft *Splatoon* Titeln wie *Call of Duty*, *Battlefield* und Konsorten nämlich mühelos den Rang ab.

Lukas Schmid



Im Laufe eines Matches wird die gesamte Map nach und nach mit Farbe geradezu überschwemmt. Dann die Übersicht zu behalten, ist eine wahre Herausforderung.

Die beiden sich bekriegenden Fraktionen werden als die „Guten“ und die „Bösen“ bezeichnet. Ausgesprochen liebevoll gestaltet präsentieren sich beide Seiten.

Spritzt ihr als Mensch eure Team-Farbe an eine Wand, könnt ihr in Tintenfisch-Form daran nach oben düsen – sehr praktisch!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Der farbenfrohe Mehrspieler-Shooter ist für mich der Überaschungs-Hit der E3!“

Selten, aber doch gelingt es Herstellern, auf der E3 mit Spielen aufzuwarten, deren Existenz vorher in keiner Weise geleakt wurde. *Splatoon* ist eines dieser Spiele, und durch die gelungene Überraschung finde ich das charamante Mehrspieler-Gewusel gleich doppelt so interessant wie ohnehin schon. Die Idee, dass das Team gewinnt, das den größeren Teil des Levels mit Farbe besprüht hat, ist wirklich innovativ. Schon alleine dadurch setzt sich *Splatoon* von anderen Multiplayer-Shootern ab. In Verbindung mit interessanten Features wie den lustigen Spezialattacken, der sinnvollen Nutzung des Gamepad-Screens und der putzigen Grafik ein Wii-U-exklusiver Hitkandidat!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Wonderful 101
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Diese Bilder veröffentlichte Nintendo im Rahmen der E3. Sie zeigen das Geschehen, so, wie es auch an den Anspielstationen zu sehen war.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LEGO BATMAN 3 JENSEITS VON GOTHAM

Action-Adventure Fremde Planeten, entfernte Galaxien und die Schwärze des Nichts: Für seinen dritten Auftritt im Plastik-Cape kehrt der heldenhafte Fledermausmann der Erde den Rücken.

MEINUNG
Peter Bathge

„Neue Welten, neuer Esprit?“

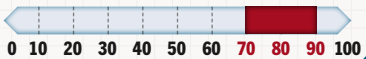
Ich bin ein riesiger Lego-Fan, sowohl was das dänische Plastikspielzeug angeht als auch in Bezug auf die vielen, vielen Videospiele. Die letzten paar Konsolenauftritte der Klötzchen-Protagonisten haben mich aber nicht mehr restlos begeistern können – der letzte Teil mit Pfiff war *Lego Batman 2*. Entsprechend gespannt bin ich auf die Fortsetzung, zumal mir die DC-Figuren mehr zusagen als ihre Marvel-Gegenstücke. Was das neue Szenario angeht, bin ich aber noch skeptisch: Wird das Rumdüsen im All nach einer Weile nicht öde? Besuchen die Helden genug unterschiedliche Planeten, Dimensionen oder alternative Zeitlinien, um für Abwechslung zu sorgen? Und wie setzt Traveller's Tales das Konzept einer offenen Spielwelt im Weltraum um?

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Lego Marvel Super Heroes
Termin: 4. Quartal 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen von Publisher Warner Bros. Interactive und geben die tatsächliche Spielgrafik der gezeigten Version sehr gut wieder.

WERTUNGSTENDENZ



Die Lego-Spiele sind die Kakerlaken der Videospielwelt: einfach nicht totzukriegen und überall anzutreffen. Neuerdings sogar im Weltraum: *Lego Batman 3* erzählt seine Comic-Geschichte um Bösewichte und Superhelden vor dem Hintergrund des Alls.

Große Figurenriege

Die Handlung setzt die Ereignisse aus *Lego Batman 2: DC Super Heroes* fort und beginnt mit einem Massenausbruch aller Superschurken aus der Watchtower-Raumstation. Die Helden-Allianz der Justice League (inklusive Superman, Batman, The Flash und Green Lantern) kommt daraufhin ein weiteres Mal zusammen, um die Welteroberungspläne von Joker, Lex und Co. zu verhindern. Die Fieslinge geben sich diesmal aber nicht mit der Erde allein zufrieden, sondern wollen gleich die ganze Galaxie unterjochen. Dementsprechend seid ihr sowohl im All selbst als auch auf anderen Planeten und vermutlich auch in den diversen Paralleldimensionen des DC-Comic-Universums unterwegs.

Ballern und knobeln

Im Vorfeld der E3 präsentierten uns die Entwickler drei Levels vom Anfang der Kampagne, die ihr wie immer auch zu zweit im Splitscreen-Koop-Modus bewältigen könnt. Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zu den letzten Lego-Spielen nichts geändert. Für Abwechslung sorgte allerdings eine lange Ballersequenz mit einem Raumschiff (siehe Bild oben). Dieses brachial inszenierte Gefecht präsentierte sich wie ein handelsübliches Shoot 'em Up inklusive Power-ups – der Vergleich mit dem PS4-exklusiven *Resogun* drängte sich förmlich auf.

Abseits der Vehikelpassagen spielen die Anzüge von Batman und Robin eine große Rolle, die ihr zudem für Mini-Rätsel braucht. Diesmal dürfen die beiden ohne Zwischenstopp an einer entsprechenden Station Anzüge wechseln, um Raketen und Laserstrahlen zu verschießen oder per Jetpack durch die Levels zu düsen. Allerdings benötigen manche Funktionen Treibstoff. Auch andere Charaktere wie Cyborg brauchen Sprit – dafür kann der Maschinenmensch sich etwa in eine riesige Waschmaschine (!) verwandeln. Typisch Lego eben. **Peter Bathge**

Die Zwischensequenzen strotzen vor dem üblichen Humor der Reihe und sind zumindest in der englischen Version exzellent vertont.

Ist Hulk erst einmal in Rage, bleibt kaum ein Stein auf dem anderen. Bei dieser Schmetterattacke fegt der grüne Gigant gleich vier Gegner vom Erdboden.

DISNEY INFINITY 2.0 MARVEL SUPER HEROES

Action-Adventure Thor, Iron Man und Hulk: Marvel schickt seine erste Garde in *Disney Infinity* los.

Das auf dem erfolgreichen *Skylanders*-Prinzip basierende *Disney Infinity* bekommt neue spielbare Charaktere spendiert. Mit der Bezeichnung 2.0 treten im September einige der Marvel-Superhelden der Kämpferriege bei. Das heißt für Captain Jack Sparrow und die Figuren aus *Monster AG*, dass sie ziemlich durchschlagende Konkurrenz bekommen.

Offensichtlicher Erfolg

Laut einem Bericht der amerikanischen Marktforschungsgruppe NPD verkaufte sich bis Anfang des Jahres das Starterpack von *Disney Infinity* bereits drei Millionen Mal. Inzwischen dürfte der Absatz um einiges angestiegen sein. Kein Wunder, dass Disney Interactive den Absatz weiter ankurbeln möchte und zusammen mit Avalanche Software die Marvel-Helden losschickt. Das Prinzip ist sehr einfach: Ihr stellt eure Plastikfiguren auf eine Sockelvorrichtung. Die Figur wird erkannt und in *Infinity* übertragen. Da die Charaktere sich auch toll in einer Vitrine machen, entsteht schnell ein Sammelwahn. Im Spiel drehen die Figürchen aus *Marvel Super Heroes* dann so richtig auf. Ob Thor, Hulk oder Captain America: Jeder der Helden bekommt spezielle Angriffe und Fähigkeiten spendiert, mit denen ihr ordentlich auf den Putz hauen könnt. Wie Disney Interactive im Rahmen der E3 verkündete, werden auch die Heldin aus dem Pixar-Animationsfilm *Merida – Legende der Highlands* sowie Maleficent aus dem aktuell im Kino laufenden 3D-Fantasy-Abenteuer *Maleficent – Die dunkle Fee* im Set enthalten sein. Im Herbst steht außerdem ein Spider-Man-Paket in den Startlöchern. Spielbare Charaktere werden der titelgebende Spinnenmann, Nick Fury, Iron Fist, Nova und Venom sein. Der Storyabschnitt soll sich um den Green Goblin drehen, der S.H.I.E.L.D. mit einer Armee aus Venom-Klonen zerstören will. Da die Handlung jeder Hauptfigur direkt aus der Feder der Marvel-Comicautoren stammt, ist der Kauf der Modelle für Fans ein doppeltes Muss. ■ **Michael Heymann**

Wenn Thor seinen Hammer in den Himmel streckt, bedeutet das für die Gegner meist nichts Gutes. An dieser Stelle wäre ein Blitzableiter wohl eine feine Sache.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die volle Packung Superhelden!“

Ich muss gestehen, dass ich *Disney Infinity* trotz seiner Erfolge nie wirklich auf dem Schirm hatte. Zumal mich das *Skylanders*-Prinzip auch nicht angesprochen hat. Als großer Superheldenfan könnte *Infinity 2.0* aber auf jeden Fall einen Blick für mich wert sein, besonders weil das bereits Gezeigte extreme Lust auf mehr macht. Dank der zahlreichen Marvel-Filme, die zurzeit über die Kinoleinwand flimmern, könnte das Timing für den Release der Figuren zudem kaum besser sein. Auch *Maleficent* habe ich mir im Kino angeschaut und kann mir durchaus vorstellen, die Fee als spielbaren Charakter auf meine Gegner zu hetzen. Ich bin gespannt, ob das Sammelfieber nach der ersten geöffneten Packung dann auch bei mir einsetzt.

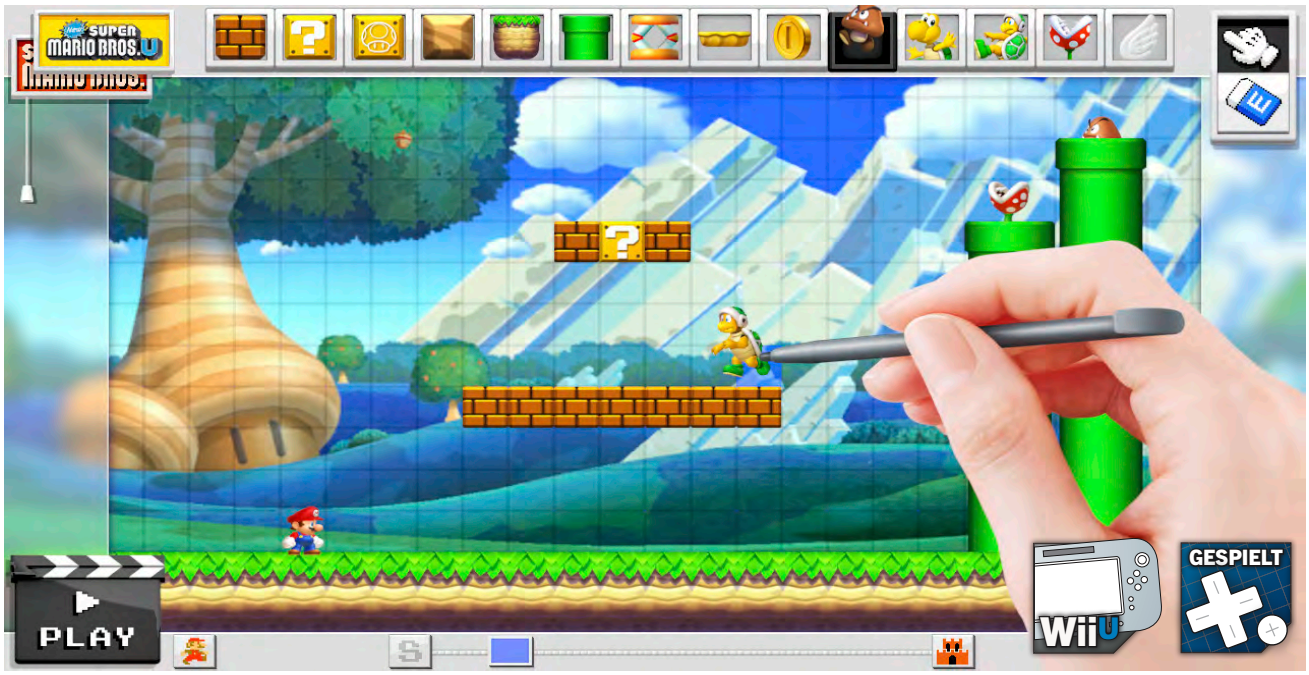
INFOS

Hersteller: Disney Interactive
Entwickler: Avalanche Software
Alternative: Skylanders
Termin: September 2014

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus dem zuletzt veröffentlichten E3-Trailer und stellen die Fähigkeiten der Helden grafisch ansprechend dar.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Der Editier-Modus erlaubt es euch, eure Kreationen sofort zu testen. So fällt es euch gleich auf, falls etwas nicht funktionieren sollte.

MARIO MAKER

Level-Editor Ihr glaubt, dass ihr bessere Mario-Spiele machen könnt als Nintendo selbst? Nun, es ist Zeit, das unter Beweis zu stellen. Der *Mario Maker* macht es möglich!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Ein Fest für Mario-Fans und verrückte Knallköpfe wie mich!"

Das Erste, was ich im *Mario Maker* ausprobieren werde … hm, so sicher bin ich mir da gar nicht. Ich würde gerne eine kilometerlange Schlange grüner Panzer aufbauen oder eine „Stairway to Heaven" oder einen Level errichten, in dem Mario im Prinzip nur nach unten fällt. Das ist vielleicht nicht sonderlich kreativ, aber das Schöne ist doch, dass man die Freiheit hat, destruktiven Blödsinn zu treiben oder anspruchsvolle, ausgefeilte Levels zu designen, die Miyamoto die Schamesröte ins Gesicht treiben. Ich werde mir das Spiel in jedem Fall am ersten Tag kaufen, denn es wird sicher einer dieser Titel, die einem ob der endlosen Möglichkeiten nie langweilig werden.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: -
Termin: 2015

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Nintendo selbst und spiegeln die Qualität des Spiels akkurat wider.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Schon wieder ein neues Mario-Spiel? Naja, nicht ganz. Im Grunde ist der *Mario Maker* nämlich das definitive Mario-Spiel. Hier bieten sich quasi unendlich viele Möglichkeiten, Levels so zu gestalten, wie man sie sich schon immer gewünscht hätte. Wer sich also stets darüber beschwert hat, dass die neuen Mario-Spiele zu leicht sind, hat jetzt die Möglichkeit, diesen Malus selbst auszubügeln und Nintendo zu zeigen, dass in ihm ein echter Miyamoto in spe steckt.

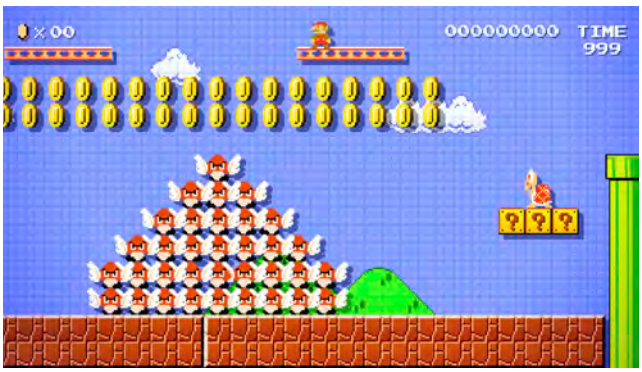
Das Pilzkönigreich ist dein!

Was ihr mit dem *Mario Maker* anstellt, ist eure Sache. Doch fest steht, dass ihr mit diesem 2D-Mario-Editor eure eigenen Mario-Games und -Levels kreieren könnt. Der Clou dabei: Ihr dürft jederzeit zwischen klassischer NES-Grafik und dem Stil der *New Super Mario Bros.*- bzw. *New Super Luigi U*-Spiele hin- und herwechseln. Die Bedienung des Editors ist ebenfalls denkbar einfach. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine schmale Auswahlleiste, die für euch Standarditems und -Gegner der Mario-Spiele bereitstellt. Bisher haben wir jedoch nur eine rudimentäre Selektion von Objekten aus dem Pilzkönigreich zu Gesicht bekommen.

Zweifel am Umfang

Sieht man sich den Umfang des Spiels an (zumindest das, was bisher davon bekannt ist) könnte man tatsächlich Zweifel daran bekommen, ob der *Mario Maker* mit dem genredefinierenden *Little Big Planet* der Sony-Konkurrenz mithalten kann. Dort sind die Möglichkeiten der Item- und Charaktererstellung deutlich umfangreicher. Natürlich ist es nicht im Sinne von Nintendo, euch ein Tool zu stellen, das weitere Mario-Fortsetzungen obsolet macht, doch ein wenig mehr Fleisch am Knochen würde dem Spiel sicher nicht schaden. Aber vielleicht tun wir dem Titel ja auch unrecht, immerhin ist bis zum Release noch über ein Jahr Zeit. Genug Luft also, um weitere Features zu präsentieren.

Sebastian Zelada



Eine Pyramide geflügelter Gumbas kann Mario durchaus gefährlich werden. Will er die Münzen jedoch geschickt abgreifen, muss er wohl oder übel springen!

Das Spiel versprüht an allen Ecken und Enden den typischen Nintendo-Humor. Da rekeln sich schon einmal faule Gumbas in aller Seelenruhe auf Gummireifen im Wasser.

CAPTAIN TOAD
TREASURE TRACKER

Wii U GESPIELT

Geschicklichkeit Die Geschicklichkeits-Levels in *Super Mario 3D World* waren nur der Anfang: Captain Toad erlebt in seinem ersten eigenständigen Spiel gefährliche Knobel-Abenteuer!

Erinnert ihr euch an die Captain-Toad-Levels aus *Super Mario 3D World*? In diesen Abschnitten übernehmt ihr die Kontrolle über den sympathischen Pilzkopf und manövriert ihn auf der Suche nach grünen Sternen durch kleine Geschicklichkeitslevels. Der Clou: Toad kann nicht springen, sodass ihr völlig ohne diese Fähigkeit allerlei Hindernisse überwinden müsst. Ihr kontrolliert den Pilzkönigreich-Abenteurer mit dem linken Stick, mit dem rechten dreht ihr vollkommen frei die Kamera. Wenn ihr euch jetzt fragt, warum wir euch dieses Gameplay so genau erörtern: *Captain Toad: Treasure Tracker* nimmt genau dieses Spielprinzip und bastelt daraus ein eigenständiges Abenteuer.

Schatzjäger

Statt grüner Sterne sammelt ihr nun Diamanten und pro Level einen abschließenden, goldenen Stern – ansonsten bleibt das Spielprinzip gleich. Allerdings wurden an allen Ecken und Enden neue Spielelemente hinzugefügt. So kann Toad nun Blumen aus dem Boden ziehen, die ihm in Folge allerlei praktische Fähigkeiten verleihen. Auf diese Weise erhält er zum Beispiel ein Hackebeil, mit dem er den Weg versperrende Felsen zerstören kann. Zudem fallen die Levels größer aus als zuvor und enthalten Elemente wie Lorenfahrten und Kanonen, die Toad viele Meter hoch in die Luft schießen. All das geschieht in Welten mit dem typischen *Mario*-Flair: Neben grünen Graslandschaften warten also auch Spukhäuser, Lava-Abschnitte und Schneegebirge auf euch.

Wie in *Super Mario 3D World* sorgt Kammy Koopa wieder einmal für reichlich Ärger. Ob wir den Zauberer im Verlauf des Spiels wohl auch einmal bekämpfen werden?

Drachentöter

Zu guter Letzt haben es auch Bossgegner in das Spiel geschafft. In der E3-Demo traten wir gegen einen gewaltigen Drachen an, der uns mit seinem feurigen Atem das Leben schwer machte. Das Ziel ist weniger, ihn zu besiegen, sondern wie in den anderen Levels Items zu sammeln und zum Ende des Abschnitts zu gelangen. Nur an vorgegebenen Stellen gebt ihr dem Drachen mithilfe aus dem Boden gezogener Gegenstände Saures. All das macht viel Spaß und verspricht, dass Toads Solo-Reise für viele kniffflige und abwechslungsreiche Stunden Geschicklichkeitsspaß sorgen wird. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die spaßigen Levels aus *Super Mario 3D World* treten ins Rampenlicht!“

Mit dieser Ankündigung habe ich im Vorfeld der E3 wirklich überhaupt nicht gerechnet. Inzwischen ist meine Vorfreude auf den Geschicklichkeitstitel aber schon sehr groß, vor allem deswegen, weil die Captain-Toad-Levels in *Super Mario 3D World* für mich zu den absoluten Highlights des Spiels gehört haben. Etwas skeptisch bin ich, ob das Konzept auf ein ganzes Spiel aufgeblasen auch genauso unterhalten kann wie in den kleinen *3D World*-Häppchen. Allerdings reden wir hier von einem Nintendo-Titel und der Mario-Konzern hat bezüglich abwechslungsreicher Level-Gestaltung und überraschender Ideen an allen Ecken und Enden noch nie enttäuscht.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Super Mario 3D World
Termin: Ende 2014

Screen-Info: Die Bilder kommen von Nintendos Presseserver, der anlässlich der E3 aus allen Nähten platzt. So wird das Spiel auf eurer Wii U aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Kombination aus verschiedenen Perspektiven und Kampfmöglichkeiten lässt auf ein unterhaltsames Spiel für Erwachsene hoffen.

DEVIL'S THIRD

Action Macht euch bereit für ein Feuerwerk aus Martial-Arts und Waffengewalt.

MEINUNG
Michael Magrian

„Der russische Rambo mit Tattoos!"

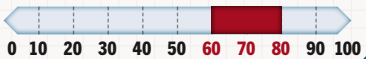
Ich bin bei Spielen dieses Kalibers immer ein wenig vorsichtig. Zwar sehen sie in Videos beeindruckend aus, aber am Pad beweisen sie dann spielerische Monotonie. *Devil's Third* wirkt diesem Problem ganz simpel entgegen, indem Ego- und Deckungs-Shootereinlagen einfach mit einem Third-Person-Action-Spiel und Nahkampfwaffen vereint werden. So kann sich jeder selbst überlegen, wie er vorgeht – zumindest in der Theorie. Ob wir letztlich im Spiel so viel Freiheit vom Entwickler bekommen, muss sich erst in einer spielbaren Version des Spiels beweisen. Ich bin gespannt, wie sich ein derart martialisches Action-Spektakel zwischen den sonst eher familien- und kinderfreundlichen Nintendo-Titeln behaupten kann. Immerhin ist endlich wieder Wii-U-Futter für erwachsene Gamer in Aussicht.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Valhalla Game Studios
Alternative: Ninja Gaiden 3 - Razor's Edge
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die Screenshots stammen direkt vom Entwickler, der uns die Bilder im Rahmen der E3 zur Verfügung stellte.

WERTUNGSTENDENZ



Vor zwei Jahren haben wir bereits von dem Action-Titel *Devil's Third* gehört. Damals noch unter der Flagge von THQ, nimmt nach dem Untergang des Publishers nun Nintendo das Spiel unter seine Fittiche – jetzt als exklusives Wii-U-Spiel.

Kampf der Nationen

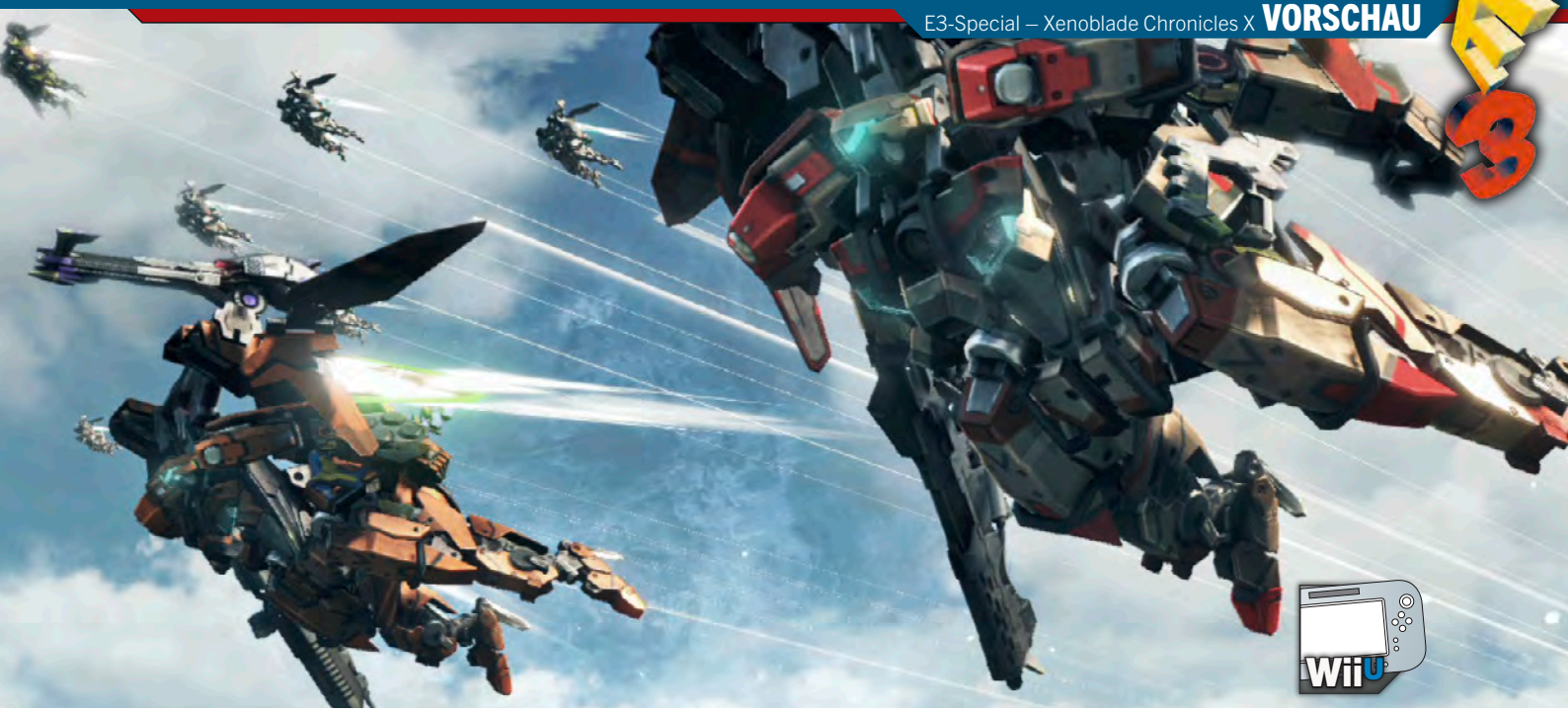
Mastermind der Entwickler bei Valhalla Games Studios ist Tomonobu Itagaki, der einigen von euch durch Spieleserien wie *Dead or Alive* und *Ninja Gaiden* bekannt sein dürfte. So ist in der Story auf der ganzen Welt Krieg ausgebrochen, nachdem Terroristen dafür gesorgt haben, dass alle Satelliten der Menschheit durch Flugobjekte im All zerstört wurden, woraufhin sich die Nationen gegenseitig an den Hals springen. Ihr übernehmt bei alldem die Rolle von Ivan, einem ehemaligen Attentäter besagter terroristischer Gruppierung. An dieser möchte er sich jetzt für die Gehirnwäsche rächen, die ihn zu etlichen Morden getrieben hat. Mit komplett tätowiertem Körper und flachen One-Linern wirkt der Protagonist wie geschaffen für ein stylishes Action-Spiel.

Akrobatisch und brachial

Wie man an Itagakis Werdegang erkennt, ist er alles andere als ein Kind von Traurigkeit und auch *Devil's Third* gibt sich in bisherigen Videos erstaunlich brutal und actiongeladen. Es fließt nicht nur hektoliterweise Blut, auch unterschiedlichste Körperteile fliegen euch regelmäßig um die Ohren und färben die die Umgebung rot. Das Gameplay vereint dabei die typischen Nahkämpfe aus der dritten Person mit Schusseinlagen aus der dritten und ersten Person. Deckung kann euer Charakter dabei ebenfalls nehmen, wobei das Spiel nicht unbedingt als Taktik-Shooter ausgelegt ist. Besonders bei der direkten Konfrontation sprintet Ivan wie ein Wilder durch die Gegend, rennt an Wänden entlang und springt über Dächer, um seine ahnungslosen Feinde eindrucksvoll auszuschalten. Besonders den Nahkämpfen merkt man die *Ninja Gaiden*-Wurzeln der Entwickler an. Dabei werdet ihr nicht nur mit einfachen Söldnern und Soldaten konfrontiert, sondern tretet auch gegen den einen oder anderen Mutanten mit übermenschlichen Kräften an. *Devil's Third* erscheint noch dieses Jahr auf der Wii U.

Michael Magrian

Die mutierten Bossgegner im Spiel sind keine Unbekannten für Held Ivan. Sie waren Teil seiner Kommandoeinheit und sind gar nicht gut auf ihn zu sprechen.



Mechs und andere Roboter kamen im ersten Teil zwar vor, spielten aber nur eine kleine Rolle. In *Xenoblade Chronicles X* hingegen stellen sie ein wichtiges Spielelement dar.

XENOBLADE CHRONICLES X

Rollenspiel Auf der E3 bekam das mysteriöse *X* endlich seinen finalen Titel spendiert: *Xenoblade Chronicles X* setzt das spaßige Rollenspiel-Gameplay des Wii-Erstlings in schicker HD-Grafik fort.

Xenoblade Chronicles für die Wii gilt als eines der besten Japano-RPGS der letzten Konsolen-Generation. Nicht nur verfügt es über eine spannende Story und ein ebenso gelungenes Echtzeit-Kampfsystem, sondern auch über eine frei begehbare Spielwelt mit dynamischen Tag- und Nachtwechseln, wie man sie sonst auf der Nintendo-Konsole selten zu sehen bekam. Anfang 2013 kündigte Nintendo einen Titel namens *X* für Wii U an. Auch, wenn er damals nicht offiziell als *Xenoblade*-Nachfolger bezeichnet wurde, waren die Parallelen klar ersichtlich. Nun ist der Status als Fortsetzung aber endlich offiziell, und ihr dürft euch 2015 in *Xenoblade Chronicles X* auf frische japanische Rollenspiel-Kost freuen.

Krieg der Sterne

Die Story handelt von zwei verfeindeten Alien-Rassen, die im Orbit über der Erde Krieg führen. Angesichts der Gefahr, im Laufe der Auseinandersetzungen vernichtet zu werden, werden die Bewohner der Erde evakuiert und fristen ihr Dasein fortan auf zwei riesigen Weltraum-Stationen. Anders als im ersten Teil ist eurer Protagonist nicht mehr vorgegeben, und somit erstellt ihr auch als Bewohner eines dieser Schiffe euren eigenen Helden und zieht aus, um dem kriegerischen Treiben ein Ende zu bereiten. Ob die Story vor oder nach den Ereignissen des Wii-Vorgängers spielt, oder gar völlig unabhängig davon stattfindet, ist noch nicht bekannt. Sehr wohl wissen wir jedoch bereits, dass der Weg eures Helden unter anderem in die Ruinen der verlassenen Erde führen wird. Hier streift er durch gewaltige Landschaften und zieht gegen zahlreiche Feinde und wilde Kreaturen in den Kampf.

Wie im Vorgänger warten viele abwechslungsreiche Gebiete auf euch – und ebenfalls wie im Vorgänger werden diese meistens von fiesen Monstern überrannt.

Grafik-Downgrade

Ebenso anders als im Vorgänger: Dank eines Klassen-Systems könnt ihr eure Heroen individualisieren. Je nachdem, welche Klasse ihr wählt, stehen euch andere Attacken und Spezialkräfte zur Verfügung. Ob es einen kooperativen Mehrspielermodus geben wird, ist hingegen noch nicht bekannt. Und obwohl die Grafik nicht mehr ganz so gut aussieht wie im zuvor gezeigten Gameplay-Material, wirkt *Xenoblade Chronicles X* bisher sehr vielversprechend. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die Fortsetzung des Wii-RPGs verfügt über alle Zutaten für einen Hit."

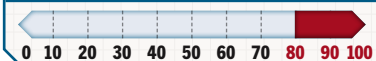
Was viele kommen sahen, ist jetzt also wirklich Realität geworden: Beim mysteriösen Projekt *X* handelt es sich tatsächlich um eine Fortsetzung von *Xenoblade Chronicles*, jenem hochgelobten Japano-Rollenspiel, das 2011 in Europa erschien. Anhand des umfangreichen Gameplay-Materials, das Nintendo im Rahmen der E3 präsentierte, hat sich meine ohnehin schon gewaltige Vorfreude auf das epische Abenteuer noch einmal gesteigert. Das bewährte und unheimlich spaßige Gameplay des Erstlings, angereichert durch neue Elemente, wirkt sehr rund und vielversprechend. Schade bloß, dass das Spiel grafisch nicht mehr ganz so beeindruckend aussieht wie in den ersten Trailern. Fans opulent aufgezogener und anspruchsvoller Rollenspiel-Kost sollten sich davon aber die Vorfreude nicht verderben lassen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: Mass Effect 3
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder hat Nintendo nach der Präsentation des Spiels veröffentlicht. Sie zeigen kein Gameplay, geben die Grafik des Titels aber wieder.

WERTUNGSTENDENZ



POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

Rollenspiel Das A und O für alle Pokémon-Fans: Auf der E3 gab es einige neue Infos zu den Remakes von *Pokémon Rubin* und *Saphir* zu bestaunen!

Fragt man Pokémon-Fans nach ihren Lieblings-Regionen der gesamten Spieleserie, so fallen häufig die Namen „Hoenn“ und „Kalos“. Während Kalos auch den jüngsten Anhängern ein Begriff sein dürfte – in Kalos spielen die aktuellen Abenteuer *Pokémon X* und *Y* – erinnern sich zumeist nur ältere Spieler an Hoenn. Diese Region aus *Pokémon Rubin* und *Saphir* konnte man 2003 erstmals bereisen. Mit deren Remakes *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* gibt Nintendo ab Ende November jetzt aber alten wie neuen Fans die Möglichkeit, die Hoenn-Region zu erforschen.

3D-Engine aus Pokémon X/Y

Der auffälligste Unterschied beim Vergleich von *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* mit ihren Originalen ist mit Sicherheit die Grafik. Läuft der Protagonist von damals noch durch eine gepixelte Landschaft und trifft andere pixelige Charaktere, nutzen die neuen Spiele die 3D-Engine aus *Pokémon X* und *Y*. Die Folge: Alle Pokémon, Objekte und Trainer sind mithilfe von Polygonen dreidimensional modelliert und wirken dadurch deutlich lebendiger. Der grafische Unterschied wirkt im direkten Vergleich natürlich wie ein riesiger Schritt nach vorn, ist aber an sich eigentlich keine Neuerung. Vermutlich werden *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* dennoch viel Neues bieten wenn sie erscheinen, aber bislang ist tatsächlich hauptsächlich Altbekanntes bestätigt worden: Dem eigenen Charakter stellen sich wie schon 2003 die Teams Aqua und Magma in den Weg – jeweils ein Team pro Spiel. Die Protagonisten heißen wieder Maike und Brix und kämpfen sich mit den altbekannten Starter-Pokémon Geckarbor, Flemmli und Hydropi ihren Weg durch eine augenscheinlich kaum veränderte Hoenn-Region.

So sieht Proto-Groudon im Spiel aus. Das Magma seines Körper erreicht so hohe Temperaturen, dass es dauerhaft von einem rötlichen Hitzeschleier umgeben ist.

Proto-Kyogre ist im Gegensatz dazu lichtdurchlässig wie die Meeresoberfläche. Aus seinem Körper strömt ein gleißender Schwall Salzwasser.

So sieht die Hoenn-Region von oben betrachtet aus. Wer von euch schafft es noch, alle Orte richtig zu benennen? Wir haben es nicht gepackt.

Die Protagonisten Maike und Brix beobachten einen großen Schwarm Papinella, die über einem Grasfeld auf einen Wald hin schwirren.

Neue Mega-Entwicklungen

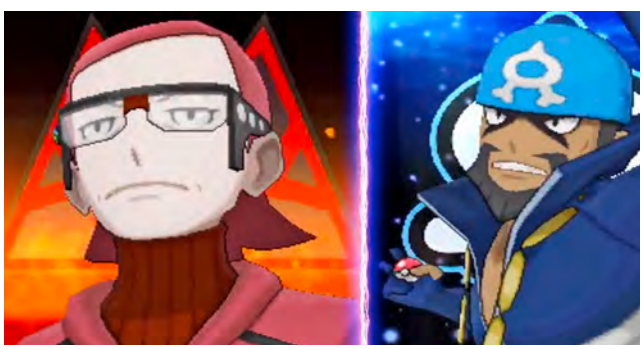
Mit zwei echten Neuerungen können *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* allerdings auch jetzt schon aufwarten: Zum einen wird es neue Mega-Entwicklungen geben! Zur Erinnerung: Wenn bestimmte Pokémon im Kampf einen Mega-Stein tragen, können sie – nur während des Kampfes – eine Mega-Entwicklung ausführen und so noch stärker werden oder auch neue Fähigkeiten erlangen. Offiziell bestätigt sind bislang Mega-Gewaldro und Mega-Sumpex, die damit zum bekannten Mega-Lohgock hinzustoßen. Somit verfügt jeder Hoenn-Starter über eine eigene Mega-Form. Gewaldro besitzt nach der Mega-Entwicklung den Zweittyp Drache und die Fähigkeit Blitzfänger, bei Mega-Sumpex und Mega-Lohgock ändert sich zwar nicht der Typ, dafür aber die Fähigkeit jeweils zu Wassertempo und Temposchub. Ob bereits bekannte Pokémon mit einer Mega-Entwicklung einen Auftritt in den Remakes bekommen, ist noch nicht bekannt.

Kenner der alten Spiele wissen sofort, um wessen Boot es sich hierbei handelt: Um das von Mr. Brack, der euch sicher über das Meer bringt.

Hier ein Vergleich zwischen dem alten Kyogre (links), einem Pikachu und Proto-Kyogre.

Das Geheimnis der Protos!

Die zweite echte Neuerung hat indirekt offenbar auch mit der Mega-Entwicklung zu tun – die Rede ist von der sogenannten Protomorphose. Die einzigen beiden Pokémon, die die Protomorphose durchführen können, sind Groudon und Kyogre. Die Legende hinter diesen beiden mächtigen Wesen besagt, dass sie sich vor Urzeiten in einem langen und erbitterten Kampf gegenüberstanden und dabei die Landmassen und Ozeane schufen. Im Zuge der Protomorphose sammeln Kyogre und Groudon ihre urzeitlichen Kräfte von einst, indem sie die Naturenergie nutzen, und werden so zu ihren ursprünglichen Formen: Proto-Kyogre und Proto-Groudon. Als solche sind sie mehr als doppelt so groß wie ihre bekannten Versionen und erhalten zusätzliche Vorteile: Proto-Groudon erhält den Typ Feuer zusätzlich zum Boden-Typ, wodurch seine Feuer-Angriffe noch mehr Schaden anrichten. Zudem erhöht sich sein Angriffswert. Proto-Kyogre erhält keinen neuen Typ, aber einen höheren Spezialangriff. Außerdem wird in einer offiziellen Pressemitteilung angedeutet, dass die Protomorphose auch einen positiven Effekt auf die Wirksamkeit von Proto-Groudons und Proto-Kyogres Fähigkeiten haben könnte. Die Meldung erklärt weiter, dass es einen Zusammenhang zwischen Mega-Entwicklung und Protomorphose geben soll, der von Troy Trumm – dem Champ aus *Pokémon Rubin* und *Saphir* – innerhalb der Spielwelt erforscht wird. ■ Max Drews



Wo Groudon und Kyogre sind, dürfen auch Team Magma und Team Aqua nicht fehlen: Deren Bosse Marc (links) und Adrian haben nichts Gutes im Sinn.

MEINUNG
Max Drews

„Die Pokémon Company hält sich offenbar an ihre Remake-Formel."

Lange haben die Pokémon-Fans auf die Remakes von *Rubin* und *Saphir* gewartet – im November diesen Jahres können sie sie dann schließlich in den Händen halten. Dabei werden *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* vom Konzept her kaum anders funktionieren als bisherige *Pokémon*-Remakes: Ein paar neue Orte und Charaktere hier, etwas neue Story da, und zu guter Letzt noch eine zeitgemäße Grafik und ein krasses Über-Feature (hier die Protomorphose), das zum Kauf anregen soll. Mit dieser Taktik ist die Pokémon Company bislang immer gut gefahren und auch die Spieler sind zufrieden: Für die Jüngeren ist es ein neues Abenteuer, die Älteren schwelgen in Nostalgie.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon X und Y
Termin: 28. November 2014

Screen-Info: Die Artworks und Screenshots stammen vom Pokémon-Presseserver und einem offiziellen Trailer zu den Spielen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Rollenspiel Monster jagen, jetzt bald endlich auch in Europa: Wir konnten auf der E3 in das vielversprechende Action-Rollenspiel reinspielen und teilen unsere Eindrücke mit euch.

Drachen erledigt man nicht im Alleingang – das wissen wir spätestens seit Bilbo Beutlins Aufeinandertreffen mit der Riesenechse Smaug. Selbst im Kampf mit den Zwergen gab der riesige Drache nicht klein bei und ließ sich auch von deren fiesen Fallen nicht aus der Ruhe bringen. *Monster Hunter*-Veteranen haben während des Kino-Spektakels bestimmt öfters leise geschmunzelt, da ihnen so manches vertraut vorkam: Nur mit Teamgeist und Köpfchen erlegt man einen Drachen! Ok, und ein bisschen Muskelkraft. All das benötigt ihr auf jeden Fall auch in *Monster Hunter 4 Ultimate*.

Omega superb!

Ultimate? Das klingt doch schon nach einer für Capcom typischen Update-Version des regulären Grundspiels. In der Tat kam die Monsterhatz in Japan als *Monster Hunter 4* schon im September 2013 heraus, die *Ultimate*-Edition wird Anfang 2015 den Kampf auch nach Europa und Amerika bringen. Ein freundlicher Zug, direkt die aktuellste Version hierzulande zu veröffentlichen und nicht erst den alten Käse. Auf diese Weise wird von Beginn an klargestellt, dass jeder Spieler die gleiche Fassung auf dem 3DS

Wie schon die Vorgänger verfügt *Monster Hunter 4 Ultimate* über keine offene Welt, sondern über viele kleinere Areale.

Grafisch wirkt *Monster Hunter 4* leider alles andere als *Ultimate*, sondern im Gegenteil ziemlich veraltet. Das hat auch Auswirkungen auf die Übersichtlichkeit.

Die Monster, Objekte eurer Begierde, lassen sich natürlich nicht widerstandslos erledigen. Sie setzten sich mit zahlreichen, teils sehr mächtigen Attacken zur Wehr.

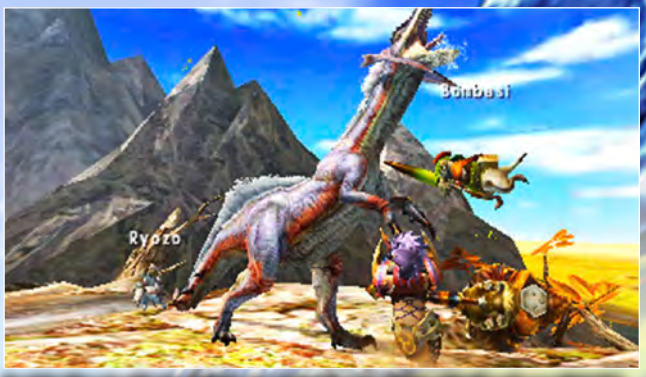
hat. Das ist deshalb wichtig, weil *Monster Hunter 4 Ultimate* das erste Handheld-Spiel der Serie ist, mit dem ihr online gemeinsam mit anderen Spielern auf die Jagd gehen könnt und nicht nur mit der vorher verfügbaren lokalen Wireless-Option. Das bietet nun auch endlich Hobby-Jägern aus ländlichen Gegenden die Möglichkeit, an der Hatz teilzuhaben.

Monster-Kletterei

Es wäre mühsam für uns und die Leser, nun alle neuen Waffen und Ausrüstungsgegenstände aufzuzählen, weshalb wir uns lieber bevorzugt auf die wirklich wichtigen Neuerungen beschränken. Offensichtlich haben sich die Entwickler von *Monster Hunter* bei *Dragon's Dogma* aus dem selben Hause bedient, denn in *Ultimate* ist es möglich, auf die besonders große Monster hinauf zu klettern und sich an ihnen festzuhalten. Dies könnt ihr mit Anlauf nun auch an Felsvorsprüngen oder anderen Landschaftsmerkmalen ausprobieren, die euch nach oben oder unten befördern. Das macht es für eine gut eingespielte Truppe noch wichtiger, immer die nahe Umgebung im Auge zu behalten. Erst recht, weil sich das Terrain nun dynamisch verändern kann und die fetten Gegner euch gerne mal den Boden unter den Füßen wegreißen.

Veraltete Technik

Mit der Übersicht hapert es in *Monster Hunter 4 Ultimate* leider aus mehreren Gründen. Einerseits leidet die Übersicht unter der eher durchschnittlichen Technik des Spiels. Auf dem Handheld-Bildschirm sieht man einfach zu wenig, gerade durch die eher mauen Texturen. Andererseits befindet sich nur auf dem Touchscreen ein virtuelles Digi-Kreuz: Das dringend nötige Drehen der Kamera wird ohne echtes Steuerkreuz zu einem ziemlichen Graus, der sich zu keinem Zeitpunkt an wirklich intuitiv anfühlt. Ohne das separat erhältliche Circle Pad funktioniert's einfach nicht gut. Ob dieser Umstand der Monsterjagd auf lange Sicht die Faszination raubt oder ob das gelungene Teamplay mit seinen verschiedenen Charakterklassen und der Vielzahl von Items diesen Umstand wett macht, werden erst längere Spiele-Sessions zeigen. **Marco Cabibbo**



Auch in *Monster Hunter 4 Ultimate* wird sehr schnell klar: Die Ungeheuer-Hatz ist ganz klar auf das kooperative Zusammenspiel mit anderen Zockern ausgelegt.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Das Drachensteak wird langsam zäh. Ob die Monsterhatz trotzdem überzeugt?"

Die Faszination an *Monster Hunter* kann ich nachvollziehen. Im Bund mit Freunden loszuziehen und gewaltige Echsen zur Stecke zu bringen, während man gleichzeitig seinen eigenen Charakter verbessert, birgt auch in der *Ultimate*-Edition des vierten Teils viel Potenzial für Spielspaß. Teilen möchte ich dieses Spektakel aber eher nicht. Machte mir die (vielleicht gewollt) träge Steuerung schon auf den stationären Konsolen vermehrt zu schaffen, rückt der neue 3DS-Teil hier echt schon fast ins Lächerliche ab. In Japan ist das Spiel schon eine Weile erhältlich und verfügt dort über dieselben Mängel. Gefixt wird dieser Umstand bis zum Release im kommenden Jahr also eher nicht, weshalb sich interessierte Drachentöter auf teils umständliche Kämpfe einstellen müssen.

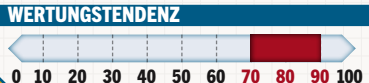
Fliegende Monster machen euch das Leben besonders schwer. Durch ihre Agilität weichen sie euren Angriffen recht leicht aus.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Monster Hunter 3: Ultimate
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Diese Bilder entstammen der Bilderflut, die uns während der E3 erreichte. Genauso wird *Monster Hunter 4 Ultimate* beim Release aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



Sonic hat nun längere Beine als früher. Wir müssen uns daran erst noch gewöhnen.

Teamarbeit ist in *Sonic Boom* ein elementarer Gameplay-Bestandteil.

SONIC BOOM: RISE OF LYRIC

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Big Red Button
Alternative: Sonic Lost World
Termin: November 2014

Screen-Info: Die Screenshots stammen direkt von Sega und geben die tatsächliche Qualität der Spielegrafik höchstwahrscheinlich ziemlich akkurat wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 **70** **80** 90 100

Action Boom! Sonic kommt mit Merchandise, TV-Serie und neuem Spiel!

Lyric heißt der Bösewicht in *Sonic Boom* für die Wii U, das die Vorgeschichte zur gleichnamigen TV-Serie erzählt. Sonic, Knuckles, Tails und Amy müssen alles daran setzten, den Fiesling zu stoppen. Spielerisch setzt der Titel dabei auf kooperatives Gameplay, das euch dazu zwingt, die individuellen Stärken der Charaktere geschickt zu kombinieren. Dabei soll auch der Entdeckergeist nicht zu kurz kommen. Ein wenig wie in *Sonic Adventure* werdet ihr zwar serientypische Highspeed-Passagen bestreiten, aber auch weitläufige Umgebungen zu erkunden haben. Wer will, kann auch solo spielen. Bis zu drei weitere Teilnehmer können jederzeit einsteigen oder das Spiel wieder verlassen. *Rise of Lyric* soll darüber hinaus sinnvollen Nutzen aus den Gamepad-Features ziehen. Mal sehen, ob das Spiel genauso knallt, wie der Name. Der letzte Igel-Titel für Nintendos Wii U konnte nämlich nicht vollends überzeugen. Zeit für Wiedergutmachung, Sonic!

Sebastian Zelada

Was Yoshi seine Wolle, ist Kirby seine Knetmasse. Das Design ist wunderschön.

Selbst am Strand kann Kirby nicht entspannen. Die Krebse sind aber auch fies!

KIRBY AND THE RAINBOW CURSE

Geschicklichkeit Was man mit ganz viel Knetmasse anfangen kann, zeigt Kirbys neues Abenteuer.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory
Alternative: Kirby: Power-Malp.
Termin: 2015

Screen-Info: Die abgebildeten Screenshots stammen direkt von Nintendos PR-Abteilung und entsprechen unseren eigenen Eindrücken von der E3.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 **80** **90** 100

Via Touchpen könnt ihr dem rosa Wonneproppen Kirby in seinem neuen Wii-U-Spiel ordentlich die Richtung vorgeben. Genauer gesagt zieht ihr damit Plattformen aus regenbogenbunter Knetmasse auf und navigiert die Knutschkugel durch knifflige Levels. Tippt ihr Kirby an, attackiert er Gegner oder räumt Hindernisse aus dem Weg. Natürlich kann er sich auch wieder in diverse Objekte verwandeln. Als U-Boot, Rakete oder Panzer überwindet er so manches Hindernis, das einen Moment zuvor noch eine unlösbare Aufgabe darstellte. Grafisch wirkt das Spiel ähnlich verträumt und zauberhaft wie Yoshis Wolle-Abenteuer und beweist einmal mehr, wie schön 2D-Spiele mit dem richtigen Design aussehen können. Im Gegensatz zu Kirbys letzten Abenteuern kann man davon ausgehen, dass *Kirby and the Rainbow Curse* etwas schwieriger ausfallen wird. Der geistige Vorgänger, *Kirby: Power-Malpinsel* auf dem DS, hatte nämlich die eine oder andere knackige Herausforderung zu bieten. Wenn der Wii-U-Teil qualitativ mit dem DS-Prequel mithalten kann, erwartet uns ein Spielspaßgroßkaliber!

Sebastian Zelada

Bäume fällen bringt Holz ein, welches ihr wiederum nutzen oder verkaufen könnt.

Entscheidet ihr euch für ein Leben als Abenteurer, wird auch mal hart gekämpft.

FANTASY LIFE

Simulation Eine Mischung aus *Animal Crossing* und *Rune Factory* gefällig?

Dass Level 5 ein Händchen für 3DS-Spiele hat, wissen wir spätestens nach den grandiosen *Professor-Layton*-Ablegern. Vor drei Jahren veröffentlichten sie mit *Fantasy Life* aber ein ganz anderes Spiel auf dem japanischen Markt, in dem ihr eure Reise von vorn bis hinten selbst in der Hand habt. Jetzt kommt die Simulation auch nach Europa und sieht auf den ersten Blick hochinteressant aus. So könnt ihr euch aus circa 20 Klassen einen eigene Legende erstellen und nacherleben. Egal ob ihr als Krieger durch das Land streift oder ein einfaches Bauerndasein führt: In *Fantasy Life* richtet sich das Spiel komplett nach euren Wünschen. Laut Entwickler Level 5 ist es in der Lebenssimulation sogar möglich, das komplette Spiel durchzubekommen, ohne auch nur ein Monster besiegt zu haben. Dem E3-Trailer nach zu urteilen, ist das Spielerlebnis wohl am ehesten eine Mischung aus *Harvest Moon*, *Animal Crossing* und *Rune Factory*. In Amerika erscheint der Titel am 24. Oktober, hierzulande soll das Spiel im gleichen Monat erhältlich sein. Wir sind gespannt, ob diese ganz besondere Idee funktionieren kann. ■ **Michael Heymann**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level 5
Alternative: Animal Crossing
Termin: 24. Oktober 2014

Screen-Info: Beide Bilder sind Screenshots aus dem Trailer und zeigen die gewohnt hohe Grafikqualität der Spiele von Entwickler Level 5.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO VS. DONKEY KONG Wii U

Jump & Run Bananenliebhaber gegen Profiklempner wird bald auch auf dem TV gespielt!

Freunde des beliebten Latzhosenträgers haben im nächsten Jahr wieder Grund zum Feiern. *Mario vs. Donkey Kong* erscheint für Nintendos HD-Konsole und hat einige nette Neuerungen im Gepäck. So könnt ihr jetzt eurer Gruppe Minis unter anderem auch Luigi hinzufügen, der mit bekannten Kleinlingen von euch zum Ende eines Levels transportiert werden möchte. Eine große Hilfe wird dabei der exzessive Gebrauch des Gamepad-Touchscreens sein. Im Rahmen der E3 veröffentlichte Nintendo einen Trailer, der euch die Steuerung noch etwas näher bringt. So verwendet ihr den Touchpen zum Beispiel, um für eure Mini-Gemeinschaft Brücken zu bauen, Fahrstühle zu aktivieren oder Sprungfedern in Gang zu setzen. Des Weiteren soll *Mario vs. Donkey Kong Wii U* auch einen Puzzle-Creation-Modus mit Tausch- und Kommentarfunktion bieten. Auf dem Wii-U-Gamepad lassen sich so ganz eigene Levels erstellen. Diese könnt ihr dann mit euren Freunden teilen, um sie an eurer Herausforderung teilhaben zu lassen. Wir können es kaum bis nächstes Jahr erwarten und freuen uns schon jetzt, die kleinen Kameraden am großen Affen vorbeizumogeln. ■ **Michael Heymann**

INFOS

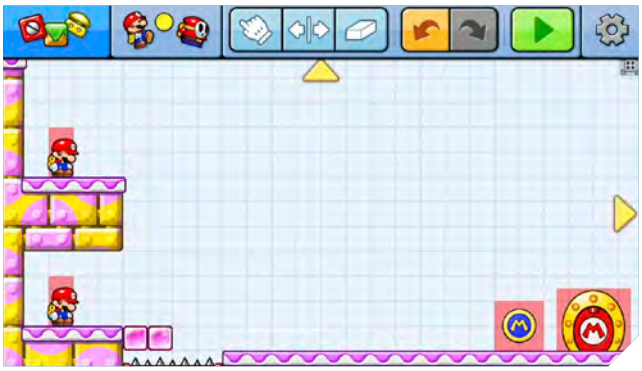
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario vs. Donkey Kong 2
Termin: 2015

Screen-Info: Die Screenshots stammen direkt von Nintendo. Die Grafik entspricht dem, was auf der E3 von dem Titel zu sehen war.

WERTUNGSTENDENZ

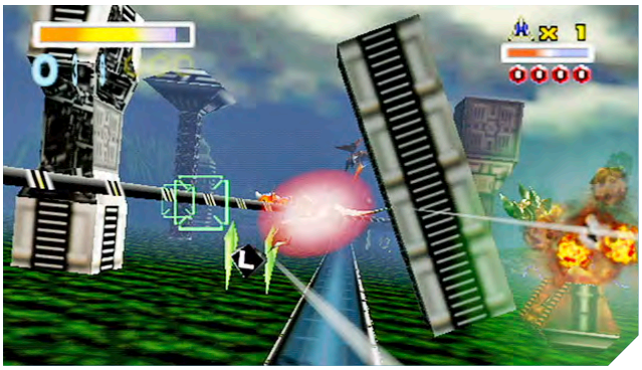
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Mit der schicken HD-Optik wirken die putzigen Minis noch detaillierter.



Im Creation-Modus könnt ihr dem Architekt in euch freien Lauf lassen.

Per Gyroskop steuert ihr die Arwings. Wir hoffen auf eine alternative Stick-Steuerung.



Bezüglich des Gameplays orientiert sich der Titel anscheinend am N64-Ableger.

STAR FOX Wii U

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Planes
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Nintendo-Presseserver. Besseres Gameplay-Material ist derzeit leider noch nicht vorhanden.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Action Fox, Peppy, Slippy und Co. kehren endlich ins Cockpit zurück!

Project Guard, *Project Giant Robot* – und eben *Star Fox* für Wii U: Mit diesen drei Titel startet Nintendo unter der Leitung von Mario-Mastermind Shigeru Miyamoto eine Spiele-Offensive, welche die Vorzüge des Gamepads bewusst in den Mittelpunkt stellen sollen. In *Star Fox* seht ihr somit auf dem Gamepad zu jedem Zeitpunkt eine Cockpit-Perspektive, während auf dem Fernseher die klassische Ansicht dargestellt wird. Gesteuert wird, zumindest im bisher gezeigten Material, mittels der Gyro-Sensoren des Controllers. Inhaltliche Infos sind indes noch rar gesät. So ist bekannt, dass ihr neben den Arwings nun auch in einer Art Helikopter Platz nehmen und auf Knopfdruck jederzeit in einen Landmaster wechseln könnt. Dabei handelt es sich um die Panzer, in denen ihr in *Lylat Wars 64* erstmals Bodenmissionen absolvieren durftet. Da sich das Spiel erst in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet, wird es wohl noch dauern, bis wir erneut etwas von ihm hören. **Lukas Schmid**

PROJECT GUARD

Action Der Überwachungswahn von *Watch Dogs* bekommt in *Project Guard* Konkurrenz – durch euch.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Wonderful 101
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Ihr habt es vielleicht schon erraten: Auch diese Bilder kommen direkt von Nintendo und wurden im Rahmen der E3 veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Project Guard gibt euch die Kontrolle über ein zwölf Kameras umfassendes Überwachungssystem. Eure Aufgabe: Eine Armee von fiesen kleinen Robotern davon abzuhalten, zum Zentrum des so von euch kontrollierten Areals vorzudringen. Auf dem Gamepad-Screen wird euch aus einer isometrischen Perspektive das gesamte Gebiet angezeigt, während auf dem Fernseher die Bilder der zwölf Kameras im Detail zu sehen sind. Beide Bildschirme fangen dabei jeweils nur einen Teil des Geschehens ein: Roboter, die auf dem Fernseher zu sehen sind, können auf dem Gamepad nicht erspäht werden und vice versa. Habt ihr einen der Widersacher im Blickfeld, könnt ihr ihm mit an den Kameras installierten Laserwaffen den Garaus machen. Da ihr aber stets nur eine der Kameras auf einmal kontrollieren könnt, ist ein schnelles, strategisches Wechselspiel unumgänglich. Idealerweise spielt ihr *Project Guard* zusammen mit Zuschauern, die jederzeit das Fernsehbild im Blick haben und euch hilfreiche Hinweise zurufen. Ob dieses Gameplay für ein eigenständiges Spiel taugt, bleibt abzuwarten. **Lukas Schmid**

HARVEST MOON 3D: THE LOST VALLEY

Simulation Das bislang einzige *Harvest Moon* ohne Erstentwickler Marvelous.

Tierliebe wird in *Harvest Moon* immer besonders groß geschrieben.

Kleinvieh macht auch Mist: Eine goldene Weisheit, die jeder Hobbybauer in einem *Harvest-Moon*-Ableger bei der sorgsamen Pflege seiner Tierchen beachten muss. *Harvest Moon: The Lost Valley* beglückt noch dieses Jahr die Farmer unter euch auf dem 3DS. Dabei wird der Titel erstmals ohne Beteiligung des ursprünglichen Entwicklers Marvelous zusammengezimmert, sondern direkt von Natsume. Der 3D-Bauernhof soll für Spielneulinge sowie Hardcore-Fans gleichermaßen ansprechend sein. Neuerdings könnt ihr neben Obst und Gemüse auch Blumenbeete wie Tulpenfelder auf eurem Land anlegen. ■ **Michael Heymann**

INFOS

Hersteller: Natsume
Entwickler: Natsume
Alternative: HM 3D: Geschichten zweier Städte
Termin: 4. Quartal 2014

Screen-Info: Der Screenshot stammt direkt vom Entwickler. Wir gehen davon aus, dass das 3D-Abenteuer die optisch hohe Qualität beibehalten wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

Adventure Ab ins Gericht: Phoenix Wright erlebt seine ersten Fälle erneut.

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Um seinen Mandanten wie dem durchgeknallten Larry zu helfen, gibt Phoenix alles.

Japaner dürfen sich schon seit einigen Monaten durch die neu aufgelegten ersten drei *Ace-Attorney*-Teile knobeln. Im Rahmen der E3 wurde die Sammlung nun endlich auch für den westlichen Markt bestätigt. Die Spiele selbst sind inhaltlich unverändert und bieten nach wie vor sehr textlastige Adventure-Kost im Gerichtssaal. Sie wurden jedoch technisch angepasst und sehen dank schärferer Texturen wesentlich besser aus als auf GBA und DS. Im Gegensatz zum 3DS-Teil werden die Figuren jedoch nicht in 3D berechnet, sondern sind handgezeichnet. Kleiner Wermutstropfen: In Europa erscheint die *Trilogy* nur als Download. ■ **Lukas Schmid**

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Ace Attorney 5
Termin: Ende 2014

Screen-Info: Das Bild stammt von Nintendos Presse-Account und wurde im Rahmen der E3 veröffentlicht. So wird auch das fertige Spiel aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PROJECT GIANT ROBOT

Action Wer braucht *Titanfall*? Wii U hat ein eigenes Riesenroboter-Spiel!

TV und Gamepad zeigen das Geschehen aus zwei verschiedenen Perspektiven.

Noch gibt es kaum Material zu *Project Giant Robot*. Was wir wissen: Im Spiel übernehmt ihr die Kontrolle über einen gigantischen Roboter, der auf Augenhöhe mit Wolkenkratzern gegen andere Riesen-Mechs in brachialen Duellen antritt. Der Fernseher zeigt das Geschehen dabei aus einer 3rd-Person-Perspektive, während ihr am Gamepad-Screen aus dem Roboter-Cockpit auf die virtuelle Welt guckt. Mittels der Bewegungssensoren des Controllers habt ihr Kontrolle über den Torso eures mechanischen Kameraden. Mit dem linken und rechten Analogstick steuert ihr den linken respektive den rechten Arm. Zusätzlich könnt ihr mit Laserstrahlen gegen eure Feinde vorgehen.Nur wer sich diese ungewöhnlichen Bewegungsmuster zu eigen macht, wird in den actionreichen Gefechten erfolgreich sein. ■ **Lukas Schmid**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Wonderful 101
Termin: Anfang 2015

Screen-Info: Das Bild entstand auf der E3 und wurde von Nintendo geschossen. Im fertigen Spiel werdet ihr auf Shigeru Miyamoto verzichten müssen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 148 Seiten

Die besten Werkzeug- und Trank-Rezepte

Aufbautipps für Profis

Mods sicher installieren, tolle Add-ons und Skins

Die Zukunft von Minecraft

Nur **€ 9,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 228 Seiten

- Geeignet für jedes DSLR-Modell und alle Hersteller
- Profi-Tipps für tolle Fotos
- Kameras perfekt beherrschen

Nur **€ 12,99**

Auf 164 Seiten

- Vom Zuse-Rechner zum Tablet
- Heimcomputer-Ära
- Gigahertz-Rennen
- Kurioses & Spannendes

Nur **€ 11,99**

NES

25 JAHRE computec MEDIA

computec MEDIA EDITION

Mit Übungs-CD

Auf 180 Seiten

Alles über Akustik-, E-Gitarren sowie erste Spielgrundlagen

Spieltechniken & Musikthorie

Über 100 Audio- und Video-Tutorials auf CD

Von Rock über Jazz zu Metal

Nur € 12,99

Auf 148 Seiten

- Programmieren lernen
- Erste Projekte: Minecraft-Server bauen, Spiele entwickeln
- Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Nur € 9,99

Auf 212 Seiten

- Grundlagen: Webhosting, Sicherheit, Performance
- Tuning: Plug-ins optimieren
- HTML5 und CSS3 kennenlernen

Nur € 12,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

Wii-U-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (28, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U), Watch Dogs (PS4), Diablo 3 (PS3)
Hört gerade: Den derbe guten Soundtrack von Donkey Kong: Tropical Freeze
Sieht gerade: Disney-Klassiker auf Blu-ray
Und sonst: Bin ich nun meine Weisheitszähne los. Verglichen mit den Horrorgeschichten, die ich von Freunden und Kollegen gehört habe, habe ich es wohl ziemlich gut erwischt. Durch eine Woche Dauerschmerzen musste ich trotzdem durch. Doch zum Ausgleich kann ich mich über die vielen E3-Ankündigungen freuen!

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: Resident Evil 1, Resident Evil 2 und Resident Evil 3. Hintereinander. An einem Tag. Come at me, zombie.
Hört gerade: Das Album Miracles von den genialen Two Steps From Hell
Sieht gerade: Godzilla! Ist … okay. Aber der Film braucht dringend mehr Godzilla.
Und sonst: Keine andere Veranstaltung erreicht diese einzigartige Kombination aus „sehr geil" und „sehr anstrengend" so konsequent wie die E3. So viele fantastische Spiele (Bayonetta! Woot!) und trotzdem zu wenig Mewtu. Sauerei.

UWE HÖNIG (40, Redakteur)

Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U), Final Fantasy IV: Complete Collection (PS Vita), Strider (PS4), Watch Dogs (PS4)
Hört gerade: Hugo Boston – Rendlesham Forest (soundcloud.com)
Sieht gerade: Family Guy (9. Staffel)
Und sonst: Uwe hat sich endlich für eine PS4 entschieden und dabei gleich mal ins Klo gegriffen. Seine Konsole hat ab dem ersten Start Bildfehler produziert und ging noch am gleichen Tag zum Media Markt zurück. Das Austauschgerät funktionierte glücklicherweise anstandslos!

MARCO CABIBBO (3751, Redakteur)

Spielt gerade: Tomodachi Life (3DS)
Liest gerade: Schönheit, Shidonia no Kishi, Persepolis
Sieht gerade: No Game No Life, Los Angeles und Urlaubsfotos aus Südkorea vom Cav. Weiterhin viel Spaß dort! :o)
Und sonst: Hochzeiten sind etwas wunderbares. Man sieht alte Freunde aus dem fernen NRW wieder und es gibt so viele leckere Sachen zu futtern. Nur die Tanzfläche sollte ich nächstes Mal weniger aufsuchen. Schicke Schuhe und vier Stunden Dauer-Dancing vertragen sich nicht.

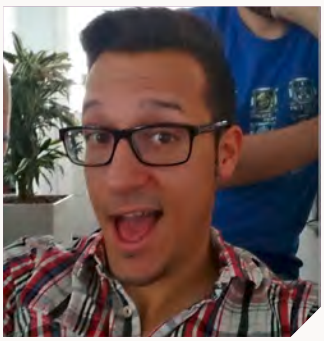
LUKAS SCHMID (25, Volontär)

Spielt gerade: Watch Dogs (PS4), Tomodachi Life (3DS)
Liest gerade: Jonas Jonasson: Der Hundertjährige, der aus dem Fenster stieg und verschwand
Sieht gerade: Person of Interest: Season 2
Und sonst: Ist angesichts der zahlreichen und interessanten E3-Ankündigungen ganz aus dem Häuschen! In diesem Jahr hat sich keiner der drei Konsolen-Giganten Nintendo, Sony und Microsoft eine Blöße gegeben. Da ist man gleich doppelt so gerne Videospiele-Redakteur wie sonst!

LARS KROMAT (41, Layout)

Spielt gerade: Watch Dogs
Hört gerade: Fugazi
Sieht gerade: Game of Thrones S04
Und sonst: Hat Lars gerade den kostenlosen Online-Kurs „Programming for Everybody" auf der Plattform coursera.org abgeschlossen und kann nun mithilfe der fantastischen Programmiersprache „Python" seinen Raspberry Pi (www.raspberrypi.org) zur Erledigung verschiedenster Aufgaben bringen. Als Nächstes folgen dann die Cyberangriffe auf NSA, GCHQ und all die anderen Pappnasen. SNOWDEN!!!1!!elf

SEBASTIAN ZELADA (27, freier Mitarbeiter)



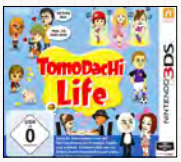
Spielt gerade: Tomodachi Life (3DS), FIFA Fußball Weltmeisterschaft Brasilien 2014 (PS3), Tetris (Game Boy), Watch Dogs (PS4), Crazy Taxi (PS3)
Hört gerade: Baulärm im Büro
Sieht gerade: Godzilla
Und sonst: Freue mich wie Viktor und Marco über die E3 und die neuen Spiele, die vorgestellt wurden. Mich persönlich macht das Line-up, das Nintendo gezeigt hat, richtig an. Sowohl die neuen Wii-U-Games als auch die 3DS-Spiele versprechen ein tolles Zockerjahr!

STEFANIE GROSS (23, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Mario Kart 8 (Wii U), Earthbound (Virtual Console), Zelda: Link's Awakening DX(GBC)
Hört gerade: überall WM-Songs …
Sieht gerade: Glitch- und Speedruns von Spieleklassikern
Und sonst: Der Release von Mario Kart 8 wurde zum Anlass genommen, meinen Bruder übers Wochenende einzuladen und mit ihm über die neuen Rennstrecken zu brettern. Außerdem habe ich mir endlich Earthbound zugelegt. Nun hat meine gute Wii U wieder was zu tun!

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Tomodachi Life	Tomodachi Life	Tomodachi Life	Tomodachi Life
FLOP-TITEL	Scram Kitty and his …	Scram Kitty and his …	-	-
 Tomodachi Life (3DS) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 56	Seit Wochen ist *Tomodachi Life* mein ständiger Begleiter bei den U-Bahn-Fahrten in die Arbeit und auf dem Weg nach Hause. Dank des süchtig machenden Spielprinzips wird das noch eine Weile so bleiben! **9**	Ein perfektes Beispiel dafür, wie Nintendo immer noch zu überraschen weiß. Mit dem Ding hat keiner gerechnet, doch ich bin überzeugt davon, dass es richtig groß rauskommen kann. **9**	*Tomodachi Life* kam unerwartet und schlug doppelt so hart in der Redaktion ein: Nintendo rockt den Sommer mit einer ebenso unterhaltsamen wie skurrilen Simulation. My body is ready. **9**	Bei Tatangas dickem Schädel, dieses Spiel habe ich so nicht kommen sehen! Es ist zwar eigentlich nur ein glorifiziertes Tamagotchi, aber meine Güte – das Ding macht unverschämt viel Spaß! **9**
Inazuma Eleven Go (3DS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 60	Trotz meiner Liebe zum Entwicklerstudio Level-5 bin ich mit der *Inazuma*-Serie noch nie so richtig warm geworden. Ich kann aber den Reiz nachvollziehen, den das simple Rollenspiel-Gameplay auf Fans der Reihe ausübt. **7**	Wie bei allen *Inazuma Eleven*-Spielen gilt für mich auch diesmal: Die Fußball-Thematik interessiert mich eigentlich nur bedingt, doch die Aufmachung sowie das Spielprinzip sprechen mich an. **7**	Anime toll, Fußball toll, *Inazuma Eleven* im Grunde auch ganz toll, aber Sportspiele zocke ich einfach viel zu ungerne. Da kralle ich mir lieber Kollege Zelada und beschieße ihn lachend mit Fußbällen. **7**	Ich sehe das ähnlich wie unser Meinungsmache-Linksaußen Lukas Schmid. *Inazuma Eleven* ist ein klares Fanprodukt, bietet besagten Fans aber auch viel Qualität. Kann man lieben. Muss man aber nicht. **7**
TLoZ: The Minish Cap (Wii U eshop) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 72	Kaum zu glauben, wie gut sich *The Minish Cap* gehalten hat! Nach der 3DS-Fassung habe ich es auf der Wii U gleich nochmal durchgespielt. Ein Meisterwerk und eines der besten Zelda-Abenteuer für unterwegs. **10**	Zelda geht einfach immer. Aus Ermangelung eines GBA habe ich *The Minish Cap* bisher noch nicht gespielt. Dank der VC-Umsetzung kann ich es nun ja endlich nachholen. Genug Freizeit vorausgesetzt. **8**	Am faszinierendsten finde ich in diesem Spiel nach wie vor Links komische Mütze. Die hat mich schon früher amüsiert. Ein Glück, dass darunter ein Link steckt, der wie so oft zu überzeugen weiß. **8**	Ah, ich bekomme mal wieder ein *Zelda*-Spiel vorgesetzt, was? Das ist ungefähr so, als ob man einem Löwen eine bunte Gemüseplatte serviert. Aber zugegeben: Für einen ehemaligen GBA-Titel ist es echt stark! **7**
Scram Kitty and his … (Wii U eShop) ∅ Wertung: 5,0 // Test S. 73	Das kunterbunte Schienen-Abenteuer kann trotz des charmanten Stils nicht überzeugen. Dazu ist es zu eintönig, die Steuerung zu ungenau und der Preis von zehn Euro für das Gebotene viel zu hoch angesetzt. **4**	Seit den ersten Trailern zu diesem Indiespiel hatte ich Lust darauf. Vor allem die charmante Aufmachung hat mich angesprochen. Schade, dass sich das fertige Spiel dann doch als Enttäuschung herausstellte. **5**	Katzen sind ja schon echt coole Tiere. Sie taugen für lustige Videos, als Reaction Images oder einfach zum Knuddeln. Sofern sie denn Bock haben, sonst kratzen sie. So wie leider auch *Scram Kitty*. **5**	*Scram Kitty and his Buddy on Rails* war eines dieser Games, das ich gernhaben wollte – ich finde den Stil putzig und der Name ist einfach superb! Aber leider macht es wenig Spaß, mit dem Kätzchen zu spielen. **6**
Swords and Soldiers (Wii U eShop) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 74	Nachdem es auf der Wii an mir vorübergegangen ist, konnte ich dem Strategie-Spektakel in der HD-Fassung eine zweite Chance geben. Mein Fazit: Ein gelungener Strategie-Spaß mit mehr Tiefe als gedacht! **8**	*Swords & Soldiers* habe ich bereits auf dem PC super gerne gespielt und auch auf der Wii U macht der eher untypische Mix aus Strategie und Sidescroller mächtig Laune. Super, um sich auf den zweiten Teil einzustimmen. **8**	Früher hab ich im jährlichen Italien-Urlaub bei uns auf dem Land Unkraut mit der Sense zerschnibbelt und dabei einen Topf als Schild benutzt. Das ist das Erste, was mir jetzt zu *Swords and Soldiers* einfiel. **7**	Na schau mal einer an, dieses putzige kleine Teil kann echt was! Es reizt meine Mundwinkel zum Schmunzeln, mein Hirn zum strategischen Denken und meine Lachmuskeln zum Arbeiten. Was will man mehr? **8**
The Denpa Men 3 (3DS eShop) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 75	Wenn man nur nach dem zuckersüßen Grafikstil geht, könnte man *The Denpa Men 3* glatt versehentlich als Casual-Kram links liegen lassen. Dabei handelt es sich um ein waschechtes, schönes RPG mit viel Charme. **8**	Auf den ersten Blick wirkt *The Denpa Men 3* sehr kindlich. Doch hin und wieder trügt der Schein eben doch – so auch hier. Denn auf den zweiten und dritten Blick merkt man, wie viel in dem 3DS-Spiel drinsteckt. **7**	Was soll denn so ein billig aussehender *Animal Crossing*-Abklatsch schon drauf haben? Oh, eine ganze Menge! Wer sich von der Grafik täuschen lässt, verpasst ein wirklich cooles Rollenspiel. **8**	Wow, ich wusste gar nicht, dass man einen Zuckerschock auch durch Aufnahme über die Netzhaut erleiden kann. So was Süßes wie *The Denpa Men 3* bekommt man selbst auf dem 3DS nicht oft zu sehen! **7**

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab und sichert Euch tolle Preise!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

BÄM!

Abbildungen ähnlich.

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

www.bamaward.de

computec MEDIA

powered by SAE INSTITUTE Creative Media Education

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	Juni		
	UPDATE Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	24. Juni 2014
	One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	27. Juni 2014
	Juli		
	NEU Wii Sports Club	Nintendo	11. Juli 2014
	2014/2015		
	NEU Falling Skies: The Game	Little Orbit	23. September 2014
Vorschau S. 18	UPDATE Hyrule Warriors	Nintendo	26. September 2014
	NEU Costume Quest 2	Mifnight City	Oktober 2014
	UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	Oktober 2014
	Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
	Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
Vorschau S. 42	UPDATE Sonic Boom: Rise of Lyric	Sega	November 2014
Vorschau S. 28	UPDATE Bayonetta 1 + 2	Nintendo	Oktober 2014
	NEU Just Dance 2015	Ubisoft	23. Oktober 2014
Vorschau S. 33	UPDATE Disney Infinity: Marvel Sup. Her. (2.0 Ed.)	Disney Interactive	Herbst 2014
Vorschau S. 32	NEU Lego Batman 3: Beyond Gotham	Warner Interactive	Herbst 2014
Vorschau S. 35	NEU Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	Ende 2014
Vorschau S. 20	Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	Ende 2014
	Watch Dogs	Ubisoft	Ende 2014
	NEU Art Academy Wii U	Nintendo	2014
	NEU How to Train Your Dragon 2	Little Orbit	2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Vorschau S. 34	NEU Mario Maker	Nintendo	Anfang 2015
Vorschau S. 45	NEU Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
Vorschau S. 30	NEU Splatoon	Nintendo	Anfang 2015
Vorschau S. 26	UPDATE Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
Vorschau S. 42	NEU Kirby and the Rainbow Curse	Nintendo	2015
Vorschau S. 23	NEU Mario Party 10	Nintendo	2015
Vorschau S. 43	NEU Mario vs. Donkey Kong Wii U	Nintendo	2015
Vorschau S. 44	NEU Project Guard	Nintendo	2015
Vorschau S. 44	NEU Star Fox Wii U	Nintendo	2015
Vorschau S. 14	UPDATE The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
Vorschau S. 37	UPDATE Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
	Weitere Ankündigungen		
Vorschau S. 36	NEU Devil's Third	Nintendo	Nicht bekannt
	Fatal Frame	Nintendo	Nicht bekannt
	Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
	Wii U eShop		
	UPDATE How To Survive	Eko Software	05. Juni 2014
	NEU My First Songs	Ringzero Game Studio	12. Juni 2014
	NEU Pullblox World	Nintendo	19. Juni 2014
	Hyper Light Driver	Heart Machine	Juni 2014
	UPDATE 90's Arcade Racer	Nicalis	Sommer 2014
	UPDATE Another World: 20th Anniversary Edition	Digital Lounge	Sommer 2014
	UPDATE Armillo	Fuzzy Wuzzy Games	Sommer 2014
	UPDATE Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	Sommer 2014
	UPDATE Guacamelee! – Super Turbo Champ. Ed.	Drinkbox	Sommer 2014
	Infinity Runner	Wales Interactive	Sommer 2014
	UPDATE Nihilumbra	Beautifun Games	Sommer 2014
	NEU Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Sommer 2014
	UPDATE Tengami	Nyamyam	Sommer 2014
	UPDATE Wooden Sen'Sey	Upper Byte	Sommer 2014
	Art of Balance	Shin'en	2. Quartal 2014
	NEU 6180 to the Moon	Turtle Cream	3. Quartal 2014
	UPDATE Cubemen 2	Nnooo	3. Quartal 2014
	UPDATE Pier Solar and the Great Architects	WaterMelon	3. Quartal 2014
	NEU Starwhal: Just the Tip	Breakfall	3. Quartal 2014
	UPDATE Stealth Inc. 2	Curve DIgital	3. Quartal 2014
	NEU Affordable Space Adventures	KnapNok Games	Herbst 2014
	NEU Chariot	Prima Originals	Herbst 2014
	UPDATE Citizens of Earth	Atlus	Herbst 2014
	NEU SteamWord Dig	Image & Form	Herbst 2014
	NEU Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	4. Quartal 2014
	NEU Lone Survivor	Curve Digital	4. Quartal 2014
	UPDATE Project Cars	Nicht bekannt	4. Quartal 2014
	UPDATE Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	4. Quartal 2014
	Twisted Fusion	Leuvision	4. Quartal 2014
	NEU Alphadia Genesis	Natsume Inc.	Ende 2014
	UPDATE Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
	A.N.N.E.	Gamesbymo	2014
	Aztez	Team Colorblind	2014
	Assault Android Cactus	Witch Beam	2014
	A World of Keflings	NinjaBee	2014
	NEU Bombing Bastards	Sanuk Games	2014
	Chimpuzzle	CW Games	2014
	Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dex	Treadlocks	2014
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
FAST Racing Neo	Shin'en	2014
Flavoured Cats	CW Games	2014
UPDATE Forced	BetaDwarf	2014
forma.8	MixedBag	2014
Ittle Dew	Ludosity	2014
UPDATE Knytt Underground	Ripstone	2014
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014
March of War	ISOTX	2014
UPDATE Monkey Pirates	Henchmen Studio	2014
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
UPDATE Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	2014
UPDATE Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2014
UPDATE Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2014
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
Stick It to the Man	Zoink!	2014
UPDATE Teslagrad	Rain Games	2014
UPDATE The Fall	Over The Moon	2014
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Road Redemption	Darkseas Games	2014
Wonder Flick	Level-5	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
NEU Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
NEU Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Wario Land 4	Nintendo	05. Juni 2014
NEU Super Punch-Out!!	Nintendo	12. Juni 2014
NEU Soccer	Nintendo	12. Juni 2014
NEU Breath of Fire	Capcom	2014
NEU Demon's Crest	Capcom	2014
NEU Gargoyle's Quest 2	Capcom	2014
NEU Mega Man Battle Chip Challenge	Capcom	2014
NEU Mega Man Battle Network	Capcom	2014
NEU Mega Man V	Capcom	2014
NEU Mega Man VI	Capcom	2014
NEU Mega Man VII	Capcom	2014
NEU Mega Man X3	Capcom	2014
NEU Mega Man Zero	Capcom	2014
NEU Mighty Final Fight	Capcom	2014
NEU Street Fighter 2010	Capcom	2014
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt
F-Zero: GP Legend	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
NEU Mega Man Zero 2	Capcom	Nicht bekannt
Namco Museum	Bandai Namco	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition	Tecmo Koei	Nicht bekannt
Pac-Man Collection	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pop'n TwinBee	Konami	Nicht bekannt
Pop'n TwinBee: Rainbow Bell Adventures	Konami	Nicht bekannt
UPDATE Super Mario Ball	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni		
Test S. 56 Tomodachi Life	Nintendo	06. Juni 2014
Test S. 60 Inazuma Eleven: GO Light	Nintendo	13. Juni 2014
Test S. 60 Inazuma Eleven: GO Shadow	Nintendo	13. Juni 2014
NEU Farming Simulator 2014	Focus Home Interactive	24. Juni 2014
UPDATE Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	24. Juni 2014
One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	27. Juni 2014
Juli		
UPDATE Pokémon Art Academy	Nintendo	04. Juli 2014
2014/2015		
NEU Scooby Doo! & Looney Toons C. U.: A.	Warner Interactive	August 2014
NEU FIFA 2015	Electronic Arts	September 2014
NEU Disney Violetta: Rhythm & Music	Little Orbit	19. September 2014
UPDATE Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call	Koch Media	19. September 2014
NEU Winx Club: Alfea	Little Orbit	23. September 2014
NEU Cooking Mama 5: Bon Appetit	Majesco	Oktober 2014
UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	Oktober 2014
UPDATE Tenkai Knights: Brave Battle	Bandai Namco	Oktober 2014
Vorschau S. 20 UPDATE Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	03. Oktober 2014
Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
Vorschau S. 43 NEU Fantasy Life	Level 5	24. Oktober 2014
NEU Big Hero 6	Gamemill	28. Oktober 2014
NEU Cartoon Network: Backlot Party	Little Orbit	28. Oktober 2014
NEU Disney Planes: Fire & Rescue	Little Orbit	04. November 2014
NEU Adventure Time: The Secret of the N. K.	Little Orbit	18. November 2014
Vorschau S. 38 UPDATE Pokémon Omega Rubin	Nintendo	21. November 2014
Vorschau S. 38 UPDATE Pokémon Alpha Saphir	Nintendo	21. November 2014
UPDATE Sonic Boom: Shattered Crystal	Sega	November 2014
Lego Ninjago: Nindroids	Warner Interactive	Sommer 2014
Vorschau S. 45 NEU Harvest Moon 3D: The Lost Valley	Natsume	Herbst 2014
Vorschau S. 32 NEU Lego Batman 3: Beyond Gotham	Warner Interactive	Herbst 2014
NEU Persona Q: Shadow of the Labyrinth	Atlus	Herbst 2014
NEU Saban's Power Rangers Super Megaforce	Bandai Namco	Herbst 2014
UPDATE Shin Megami Tensei IV	Atlus	3. Quartal 2014
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2014
NEU How to Train Your Dragon 2	Little Orbit	2014
NEU Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2014
One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Vorschau S. 40 Monster Hunter 4 Ultimate	Capcom	Anfang 2015
Weitere Ankündigungen		
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Comic Studio	Collavier	Nicht bekannt
Disney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
NEU Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
NEU Story of Seasons	XSEED	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
3DS eShop		
NEU Color Zen	Cypronia	05. Juni 2014
NEU Jewel Match	Joindots	05. Juni 2014

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NEU AiRace Xeno	QubicGames	12. Juni 2014
NEU Atlantic Quest	Maximum Games	12. Juni 2014
NEU Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival	Konami	26. Juni 2014
NEU Chibi-Robo: Let's Go, Photo	Nintendo	03. Juli 2014
NEU Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	August 2014
UPDATE Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Sommer 2014
UPDATE Siesta Fiesta	Mojo Bones	Sommer 2014
NEU Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	Sommer 2014
NEU Whoa Dave!	Gaijin Games	Sommer 2014
Azure Striker Gunvolt	Into Creates	3. Quartal 2014
UPDATE Moon Chronicles	Renegade Kid	3. Quartal 2014
UPDATE Citizens of Earth	Atlus	Herbst 2014
NEU Gunman Clive 2	Hörberg Productions	Herbst 2014
UPDATE Blast 'em Bunnies	Nnooo	4. Quartal 2014
UPDATE Treasurenauts	Renegade Kid	4. Quartal 2014
UPDATE Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy	Capcom	Ende 2014 Vorschau S. 45
UPDATE Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014
Grinsia	Nicalis	2014
UPDATE Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
Strike Force Foxx	Big John Games	2014
UPDATE Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Mighty No. 9	Comcept	2015
NEU Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
NEU Picross e5	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
NEU Super Dodge Ball	Leland Corporation	05. Juni 2014
NEU Mach Rider	Nintendo	12. Juni 2014
Game & Watch Gallery 3	Nintendo	Nicht bekannt
Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Lufia: The Legend Returns	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man II	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man III	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man IV	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man V	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Xtreme	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Xtreme 2	Capcom	Nicht bekannt
Mighty Final Fight	Capcom	Nicht bekannt
Pac-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Street Fighter 2010	Capcom	Nicht bekannt
Xtreme Sports	WayForward	Nichtbekannt

LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM (Wii U)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action **Termin: Herbst** 2014

STORY OF SEASONS (3DS)

Hersteller: XSEED **Genre:** Simulation **Termin:** Nicht bekannt

Beeindruckend: Auch mit zwölf Fahrern auf dem Online-Feld läuft das Geschehen fast durchgehend sehr flüssig. Lediglich vor dem Rennen müsst ihr etwas länger warten.

MARIO KART 8
DER ONLINE-NACHTEST

N-ZONE Wii U HIT

Rennspiel Wir haben uns in zahllosen Schlachten dem Panzer- und Bananenschalen-Wahnsinn hingegeben und verraten euch, wie sich *Mario Kart 8* im Online-Multiplayer schlägt.

Nachdem in den letzten zwei Monaten schon ein Großteil unserer Arbeitszeit für Splitscreen-Duelle in *Mario Kart 8* draufgingen, hat uns nun auch der Online-Multiplayer in seinen Bann gezogen. Dieser macht genauso viel Spaß wie der Offline-Modus, hat aber mit denselben – sowie einigen online-exklusiven – Mängeln zu kämpfen.

Weltweit Panzer schießen

Ihr habt die Wahl, ob ihr entweder alleine gegen bis zu elf Pilzkönigreich-Raser aus aller Welt antreten wollt oder gemeinsam mit einem weiteren Mitspieler auf einer Konsole. Leider ist es wie im Offline-Modus nicht möglich, dass ein Spieler auf den Fernseher guckt und der andere auf das Gamepad – Splitscreen ist Pflicht. Ob alleine oder zu zweit, anschließend habt ihr die Wahl, ob ihr gegen Kart-Renner aus aller Welt oder nur gegen regionale Spieler antreten wollt – wir nehmen an, damit ist Europa gemeint, denn genauer definiert ist dieser Punkt nicht. Wahlweise tretet ihr hier in klassischen Rennen oder in Ballonschlachten gegeneinander an. Aus einer vom Spiel vorgegebenen Selektion von Strecken und Arenen können die Teilnehmer ihren Favoriten auswählen. Ein Zufallsgenerator bestimmt anschließend, wessen Wahl „gewinnt“. Das System ist sehr simpel, sorgt aber dafür, dass die Duelle ausgesprochen schnell zustande kommen. Wer will, legt zudem im Menü schon vorher fest, welche Vorausset-

Mario Kart TV lässt euch eure Lieblings-Rennen aufzeichnen und bearbeiten – wobei bearbeiten ein zu starker Ausdruck ist, denn eure Möglichkeiten sind sehr begrenzt.

Ob off- oder nun auch online: Die Ballonschlachten stellen aufgrund der ungeeigneten Arenen leider den schwächsten Part des *Mario Kart 8*-Erlebnisses dar.

Die individuellen Renn-Einstellungen sind eine super Sache, aber ausbaufähig. So lassen sich etwa nicht alle Items spezifisch auswählen oder abschalten.

Während ihr darauf wartet, dass euer eigenes Rennen zustandekommt, könnt ihr bei einem zufällig ausgewählten Rennen zugucken. Eine wirklich sehr nette Idee!

zungen ihm für die Rennen besonders wichtig sind. So lässt sich beispielweise die Fahrzeug-Klasse und damit die Geschwindigkeit, die Auswahl an Items oder die Steuerungsart (mit oder ohne Bewegungskontrolle) bestimmen. Etwas tiefgreifendere Individualisierungsmöglichkeiten wären zwar schön gewesen (so lassen sich etwa nicht alle Items individuell aktivieren oder deaktivieren), dennoch geht Nintendo hier einen großen und wichtigen Schritt in Richtung Online-Komfort. Noch wichtiger ist jedoch, dass die Rennen und Ballonschlachten selbst die meiste Zeit sehr flüssig laufen. Lags oder gar Netzwerk-Fehler waren in unseren Test-Sessions absolute Ausnahmen, die Bildrate ist durchgehend konstant. Schade nur, dass die Ballonschlachten sich online spielspaßtechnisch als genauso mau wie im Offline-Modus erweisen.

Neue Ideen im alten Gewand

Wer per Sprachchat mit anderen Spielern kommunizieren will, kann dies nur mit Leuten tun, die in der eigenen Freundesliste eingetragen sind. Ein Austausch mit fremden Spielern ist nur mittels vorgegebenen Textphrasen möglich. Zwar kann man Kart-Raser, mit denen man Rennen bestritten hat, zu weiteren Duellen einladen. Sie einfach per Tastendruck den eigenen Freunden hinzuzufügen, ist hingegen leider nicht vorgesehen. So nett die Menü-Gestaltung inklusive tänzelnden Miis ist und so schnell die Textnachrichten-Auswahl auch vonstattengeht: Diese übertriebene Bemutterung vonseiten Nintendos in Zeiten der völligen Vernetzung der Welt sorgt für Stirnrunzeln. Besser gefällt da schon das ebenso simple wie effektive Reputations-System, das jedem Spieler zu Beginn ein Konto mit 1.000 Punkten zur Verfügung stellt. Gewinnt ihr Rennen und schlagt euch auch sonst gut, erhöht sich der Wert, kassiert ihr Niederlagen am laufenden Band, sinkt er wieder. Auf diese Weise ist es sehr einfach, Spieler auszumachen, die auf einem ähnlichen Niveau wie man selbst sind. Ebenso gelungen ist die Möglichkeit, Turniere zu erstellen oder an jenen von anderen Spielern teilzunehmen. Auch hier hätten wir uns über ein paar mehr Einstellungsmöglichkeiten bezüglich Items und Co. nicht beschwert, sehen aber das Potenzial für zukünftige Online-Meisterschaften. Noch ein paar Worte zu Mario Kart TV: Der Modus feiert in Teil 8 seine Premiere und ermöglicht es, Videos von Rennen aufzuzeichnen, zu bearbeiten und anschließend auf Youtube mit der Welt zu teilen. In der Praxis erweist er sich aber nur als ein nettes kleines Gimmick, welches das Spielgefühl nur bedingt bereichert. Euer Spielraum beim Editieren der Renn-Videos ist nämlich sehr stark eingeschränkt. Dennoch ist Mario Kart TV eine nette Ergänzung eines leicht archaischen Online-Modus mit Tendenzen in die richtige Richtung. ■ **Lukas Schmid**

Vor den Rennen könnt ihr über vorgefertigte Nachrichten mit Spielern kommunizieren – Sprachchat funktioniert nur mit Freunden.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Auch online eine wahre Spielspaß-Granate, aber weiterhin nicht makellos."

Egal ob im Splitscreen oder online – *Mario Kart 8* macht richtig viel Spaß! Gut gefallen hat mir die Tatsache, dass die Rennen ziemlich schnell zustande kommen, und – eine gute Internet-Anbindung vorausgesetzt – die meiste Zeit sehr flüssig laufen. Ebenfalls schön sind die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten im Hinblick auf auftauchende Items und auswählbare Fahrzeuge, wenngleich hier definitiv noch mehr gegangen wäre. Nicht so gut finde ich, dass Nintendo wieder einmal Papa und Mama auf einmal mimt und zum Beispiel die Kommunikationsmöglichkeiten mit anderen Spielern stark einschränkt. Mario Kart TV erweist sich in der Praxis als ein nettes Gimmick ohne allzu viel Substanz – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Mario Kart 8

Termin: 30. Mai 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

PRO / CONTRA – ONLINE-MODUS

- ✚ Flüssige, ausgesprochen spaßige Rennen
- ✚ Rennen kommen schnell zustande
- ✚ Sinnvolle Einstellungsmöglichkeiten …
- ➖ … mit einigen fehlenden Optionen
- ➖ Eingeschränkte Kommunikationsmöglichkeiten
- ➖ Schlachtmodus macht weiterhin keinen Spaß

WERTUNG/FAZIT

89

„Online macht's genauso viel Spaß wie im Splitscreen, setzt aber keine neuen Maßstäbe."

TOMODACHI LIFE

Simulation Die schönsten Geschichten schreibt nur das Leben! Noch besser werden sie, wenn man per Stylus selbst mitbestimmen darf, wohin die Reise geht.

Diese Reise von *Tomodachi Life* beginnt schon viel früher, als man sich vorstellen mag. Gemeint ist damit nicht mal der offizielle wie japanexklusive Vorgänger *Tomodachi Collection* von 2009, sondern Titel wie *Animal Crossing, Harvest Moon* oder *Die Sims*. Schon bei diesen Spielen stellte man sich verblüfft die Frage, was wohl der Grund für ihren enormen Erfolg sei. Immerhin fallen die Aktivitäten und Spielziele genauso gewöhnlich aus wie die Settings, in denen man sich als Spieler bewegt. Eindeutige Antworten gibt es bis heute nicht, stattdessen aber die klare Erkenntnis, dass über fünf Millionen verkaufte Exemplare von *Tomodachi Collection* Grund genug sind, um eine Fortsetzung zu rechtfertigen: Bahn frei für *Tomodachi Life*, die wohl abgedrehteste Lebens-Simulation, die es je auf einem Handheld gegeben hat!

MEINUNG
Uwe Hönig

„Hallihallo liebe Leser, schön euch alle hier zu sehen."

Im Prinzip ist *Tomodachi Life* ein witziger Zeitvertreib! Quasi eine Art Facebook im Mii-Format. Dabei gefallen mir vor allem die niedliche Aufmachung und die interessanten Möglichkeiten, die eigene Persönlichkeit zu erforschen. Mir selbst fehlt es aber leider an Zeit, um so richtig in *Tomodachi Life* einzusteigen. Schließlich führ ich ja schon in echt ein Doppelleben.

Grillen unterm freien Himmel steigert die gute Laune! Hier gönnen sich Marco, Solid Snake, Sebastian und Konata Izumi eine große Portion Grillfleisch.

Nun ja, wenn die Damen es sagen. Spielerischen Gehalt haben die meisten Dialoge nicht, sondern sind nur zur Erheiterung des Spielers da. Mit Erfolg.

Superwitzig aufgezogen: Täglich gibt es mehrmals die neuesten Nachrichten über all das, was eure Schützlinge so machen. Ernsthafte Themen? Eher nicht.

Streitereien gehören zum Leben dazu, auch in *Tomodachi Life*. Als Schlichter könnt entweder ihr selbst agieren oder eines der anderen Miis übernimmt diese Aufgabe.

Die epischste Quest aller Zeiten findet jeden Tag um 14:30 Uhr statt. Eure Gruppe und die Gegner, inklusive Endboss, sind dabei stets zufallsgeneriert.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Das fand Benjamin echt lecker."

Mein Bruder hatte früher immer eines dieser Tamagotchis. Ihm machte das kleine Piepsding immer viel Spaß. Noch viel besser ist aber *Tomodachi Life*. Hier kommt man aus dem Lachen nicht raus. Vor allem deshalb, weil einen so viel Unerwartetes zum Schmunzeln bringt. Und darum geht es in Videospielen. Benjamin und *Tomodachi Life* leben jetzt hier. Benjamin und *Tomodachi Life* sind jetzt miteinander befreundet.

Grenzenlos

Obwohl, mit einem Zug würdet ihr bei *Tomodachi Life* nicht weit kommen, denn die gesamte Spielwelt ist auf einer kleinen Insel angesiedelt. Die ist zu Anfang noch ausgesprochen leer – nur ein paar wenige Gebäude sind zu sehen, von der Bevölkerung fehlt erst recht jede Spur. Damit sich das fix ändert, seid ihr für das Anwerben von Mii-Einwohnern zuständig. Wie ihr dies anstellt, bleibt mit verschiedenen Optionen euch selbst überlassen. Die einfachste davon ist noch das Importieren von fertigen Miis, die schon länger auf eurem 3DS herumlümmeln. Reicht euch deren Anzahl noch nicht aus, dürft ihr per Handheld-Kamera auch ein Foto von euch schießen, welches anschließend in ein Mii umgewandelt wird. Zu guter Letzt bietet *Tomodachi Life* noch die Funktion, QR-Codes von Miis ins Spiel zu integrieren, beispielsweise aus dem Internet. Ganz gleich, welche Methode ihr auch benutzt, es läuft stets auf dasselbe Ergebnis hinaus: Die Möglichkeiten sind nahezu grenzenlos. Filmstar, Comic-Held, Familienmitglied, Anime-Charakter, Videospielfigur, jede nur erdenkliche Figur könnt ihr zu euch ins Haus holen. Anhand dieser Option leitet sich ein Großteil des Spielspaßes von *Tomodachi Life* ab, wie wir noch später feststellen werden. Mit bloßen Äußerlichkeiten geben sich die Miis in *Tomodachi Life* nicht zufrieden. Ist die Optik erst einmal fertig, wollen auch Persönlichkeit und Sprachausgabe definiert werden. Die computergenerierte Stimme eures Miis kann in Höhenlage, Akzent und Intonation variiert werden, ein gewollt künstlich wirkender Ausdruck bleibt jedoch erhalten und sorgt schon bald für amüsiertes Kichern beim Spieler. Selbstständig steuern könnt ihr eure Inselbewohner nicht. Bei allem, was sie tun, handeln sie nach eigenem Gewissen, fragen euch jedoch sehr oft um Rat oder wollen reich beschenkt werden. Von Kleinigkeiten wie Snacks über

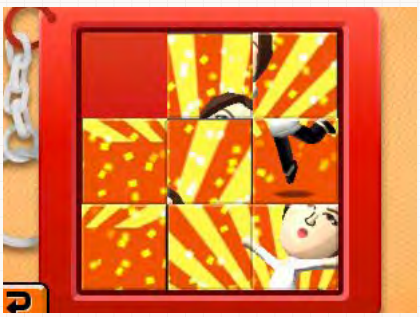
MEINUNG
Sebastian Zelada

„Ey Bollek. Was für eine wunderbare WG. Hier steppt der Bär."

Dieses *Tomodachi Life* macht echt, was es will. Man kann Freunde, Familie und sonstige Figuren ins Spiel packen, doch sobald alle eingezogen sind, ist Chaos angesagt. Mein *Tomodachi*-Konterfei mag zum Beispiel überhaupt keine Yakitori und freundet sich stattdessen mit Marcos Mutter an. Ganz zu schweigen von seiner Vorliebe für Frauenklamotten. Oh Mann.

MINISPIELE IN HÜLLE UND FÜLLE

Manche Miis verraten sich mit einem schockierten Blick, wenn ihr beim Kartenziehen ein Blatt aussucht.



Das Schiebe-Puzzle kann sich echt in die Länge ziehen, wenn ihr einfach nicht weiter wisst.

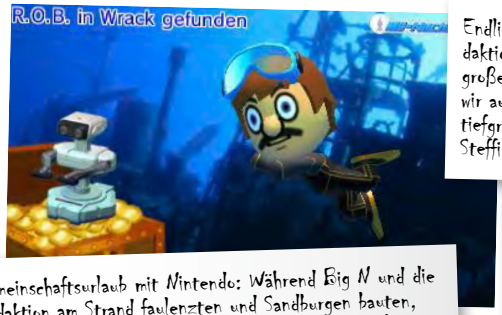
Mit eines der spaßigsten Games: Memory könnt ihr alleine oder gegen eines der Miis spielen.

LIEBES TAGEBUCH ...

Heute haben wir ein großes Picknick auf der Wiese hinterm Verlag gemacht. Dort fanden wir die größte Fleischpastete der Welt, von der sich jeder ein Stück abschnitt. Ben fand sie sogar so lecker, dass er noch einen Happen mit nach Hause nahm.

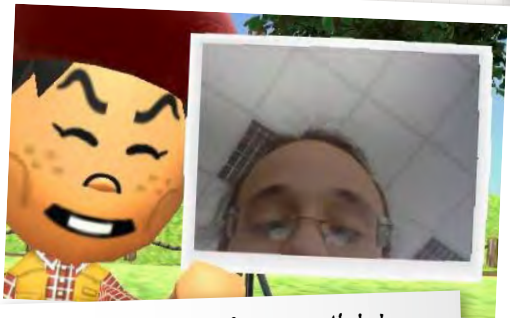
Schluss mit der Herzcontainer- und Milchdiät! Prinzessin Zelda hat allem Anschein keine Lust mehr auf die roten Herzchen und hat die griechische Küche für sich entdeckt. Wer ihr Gyros-Dealer ist, konnten wir allerdings noch nicht herausfinden.

Heute war der internationale Tag der Erdbeere. Um die Nussfrucht gebührend zu ehren, trug jeder Bewohner seinen offiziellen Erdbeerhut. Mit Ausnahme von Vik, der dachte, wir hätten den Tag der frittierten Garnelen. Dabei ist der erst morgen!



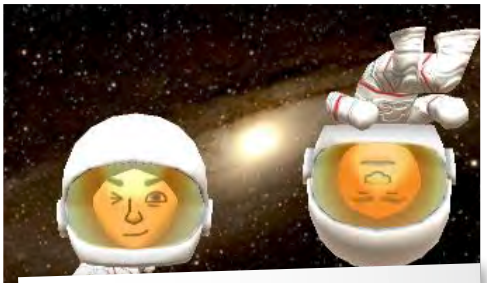
Gemeinschaftsurlaub mit Nintendo: Während Big N und die Redaktion am Strand faulenzten und Sandburgen bauten, ging Super Mario auf Tauchstation. Inmitten eines alten Frachtschiffs traf er einen sehr alten Kollegen wieder.

Endlich war der große Tag da! Die N-ZONE-Redaktion gab vor 500.000 Zuschauern ihr erstes großes Live-Konzert. „Besonderen Wert legen wir auf unsere kraftvollen Melodien und unsere tiefgründigen Texte“, so Songwriterin und Sängerin Steffi vor dem Auftritt in einem Interview.



Der Ruhm ist Lukas zu Kopf gestiegen: Nach dem großen Konzert hat er plötzlich Star-Allüren und ließ sich von Hobby-Fotograf Shigeru Miyamoto für die nächste Ausgabe von „Nintendo InStyle“ ablichten. Die Bildauswahl fiel jedoch bescheiden aus.

Etwas lockerer ging da Uwe ans Werk. Parallel zu seiner DJ-Karriere, wo er unter dem Pseudonym Paft Dunk agiert, versucht sich der N-ZONE-Dinosaurier in Zukunft wohl auch als Rapper. Momentan schaut er aber lieber noch zu, bevor er selber anfängt zu dissen.



Noch höher hinaus will eh nur noch Marco. Gestern nahm er all seine verdiente Kohle, stieg mit Reggie in ein Space-Shuttle und flog ab ins Weltall. Mittlerweile sind beide wieder hier, aber ich glaube, sie wären gerne noch länger bei den Sternen geblieben.

Jeden Tag kommen neue Gerichte dazu, die ihr an eure Miis verfüttern könnt. Sollten euch noch welche fehlen, dürft ihr auch mit anderen Spielern tauschen.

MEINUNG
Viktor Eippert

„So sieht kompletter Wahnsinn in Videospielform also aus.“

Tomodachi Life ist ein wenig wie Nintendo selbst: reichlich eigentümlich, oft unberechenbar, definitiv unvergleichlich und zudem wunderbar charmant. Eine verrückte Situation jagt die nächste, wodurch nicht nur regelmäßiges Grinsen sondern auch eine ordentliche Langzeitmotivation gegeben sind. Wo sonst kann ich mit einem Mii in einem Retro-RPG riesige Haushaltsgegenstände verdreschen? Fabelhaft!

neue Klamotten oder ganze Wohnungseinrichtungen ist alles dabei, was man sich wünscht. Nach und nach steigt auf diese Weise die Zufriedenheit eines Miis, wodurch sie eine größere Auswahl an Geschenken erhalten, die sie euch im Gegenzug überreichen. Das können Reisegutscheine, Nähmaschinen, Bratpfannen, Hustensäfte, Kaleidoskope oder Hypnose-Sets sein, welche ihr wiederum bei anderen Miis in eurem Haus einsetzen könnt.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Ich hätte jetzt Lust auf etwas Süßes. Am liebsten einen Donut.“

Ganz ehrlich: Wenn die Jungs mir das Spiel nicht vorgeführt hätten, wäre ich bestimmt nie darauf aufmerksam geworden. Eine echte Schande wäre das gewesen: Ich hätte unglaublich witzige und bescheuerte Momente verpasst, zum Beispiel Marcos vernichtende Niederlage gegen den Lippenstift – und wäre nun auch nicht glücklich mit Solid Snake zusammen. Kaum auszudenken!

Hin und wieder versetzt euch *Tomodachi Life* selbst ins Spiel. Prinzessin Daisy ist im Angesicht dieses Ungetüms vor dem Fenster sichtlich erschrocken.

Immer der gleiche Trott

Dieser Wechsel aus Geben und Nehmen ist im Grunde die Haupttätigkeit, die ihr in *Tomodachi Life* ausführt. Abhängig davon, wie intensiv ihr das Spiel zockt, kommt es früher oder später schnell zu Wiederholungen von bereits gesehenen Träumen oder Minispielen. Wenn zum x-ten Mal das Klopf-Duell oder der Strichmännchen-Traum über den Bildschirm flimmert, drückt man sie lieber schnell weg und heimst die Erfahrungspunkte ein. Doch das bedeutet nicht, dass sämtliche Aktivitäten in *Tomodachi Life* langweilig sind! Täglich einmal stattfindende Events wie die Rap-Battles oder das 8-Bit-Rollenspiel Tomodachi Quest stellen sogar kleine Highlights dar, die im kleinen Rahmen vorzüglich munden, in Massen jedoch zur Übersättigung führen. Für den restlichen Spielspaß seid ihr weitgehend selbst verantwortlich, da sich der größte Teil der Faszination durch die von euch erstellten Miis ergibt. Nach rund einem Monat Spielzeit kommen wir mit unserem Spielstand auf folgende Ergebnisse: Unsere freie Mitarbeiterin Steffi bandelte mit Snake aus *Metal Gear Solid* an, Vik und Lukas rollen in regelmäßigen Abständen über den Boden, Basti entzweite sich mit Spitzohr Link, Shigeru Miyamoto ehelichte Tsumugi Kotobuki, der Regginator flog mit Marco ins Weltall und mehrere Mii-Jugendliche verließen die N-ZONE-Insel, um auf anderen Spielständen ihr Glück zu versuchen. Selbst für Herzschmerz und Melancholie ist in *Tomodachi Life* Platz – Wenn sich Pärchen trennen und ihre gemeinsamen Erinnerungen Revue passieren oder die Dame bei einem geglückten Antrag ein „Mit Freude werde ich die deine“ von sich gibt, sind Seufzer und Schmunzler beim Spieler garantiert.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ich wäre so gerne mit Shigeru Miyamoto befreundet.“

Das Ebenbild von Marco hat Recht: *Tomodachi Life* macht richtig viel Spaß! Seitdem ich es habe, spiele ich es jeden Tag in der U-Bahn. Das sind die Dinge, die das Leben erst so richtig interessant machen. Dank *Tomodachi Life* rede ich nur noch in kurzen, abgehakten Sätzen, die nicht allzu viel Sinn machen. Das liegt wohl daran, dass das Spiel ziemlich süchtig macht. Ich habe Hunger.

Eines der großen Ziele des Spiels: Aufgezogene Kinder könnt ihr auf große Reise zu anderen Spielständen schicken.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ich habe gehört, dass Samus Aran und Zelda mit mir befreundet sein wollen.“

Als vor 14 Jahren *Die Sims* auf dem PC erschien, bastelte ich sehr lange an der perfekten Wohngemeinschaft in der riesigen Villa. Den gleichen Unsinn, den ich damals mit meinem Freundeskreis veranstaltet habe, kann ich jetzt bei *Tomodachi Life* wiederholen. Optionen dafür bietet das Spiel reichlich und viele Lacher sind angesichts der bizarren Ereignisse garantiert. *Tomodachi Life* ist das ideale Spiel für zwischendurch, um mal für eine halbe Stunde runter zu kommen und Spaß mit seinen Miis zu haben. Stundenlange Sessions dagegen sind eher kontraproduktiv, da sich viele Elemente sonst schnell wiederholen oder es einfach nichts mehr zu tun gibt. Mein Tipp: Den 3DS im Stand-by-Modus zur Gamescom mitnehmen. Die Mii-Party auf eurer Insel ist garantiert.

Tomodachi Life

Termin: 6. Juni 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 6

Im Grunde ist *Tomodachi Life* optisch extrem unspektakulär. Ihr müsst euch schon hübsche Miis basteln.

SOUND 8

Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die harmlosen Alltags-Melodien passen zum Geschehen, richtig gut ist die Computer-Sprachausgabe.

STEUERUNG 8

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: -
Fast das gesamte Spiel findet über Menüs statt, die allesamt sehr gut zu erreichen sind.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Ein Spielstand im Hauptmenü
Der Reiz, immer wieder einzuschalten, ist extrem groß. Theoretisch kann das Spiel ewig weiter gehen, je nachdem, wie ihr euch mit den Miis beschäftigt.

MEHRSPIELER 7

Die Tauschgeschäfte mit anderen Spielern, ob nun Items oder Miis, laden zur Geselligkeit ein.

PRO / CONTRA

- ✚ Grandioser Spaß mit den eigenen Miis
- ✚ Sehr viele Items und Kleidungsstücke
- ✚ Entspannende Atmosphäre
- ✚ Tägliche Events wie Tomodachi Quest
- ➖ Manchmal etwas Leerlauf
- ➖ Viele Elemente wiederholen sich nach einer Zeit

3DS-FAKTOR 6

3D ist wie so oft nicht der Rede wert, ansonsten macht das Spiel viel aus seinen Möglichkeiten.

WERTUNG/FAZIT

85

„Kurios, witzig, aufregend, abgedreht und was fürs Herz: *Tomodachi* ist super.“

INAZUMA ELEVEN GO LICHT & SCHATTEN

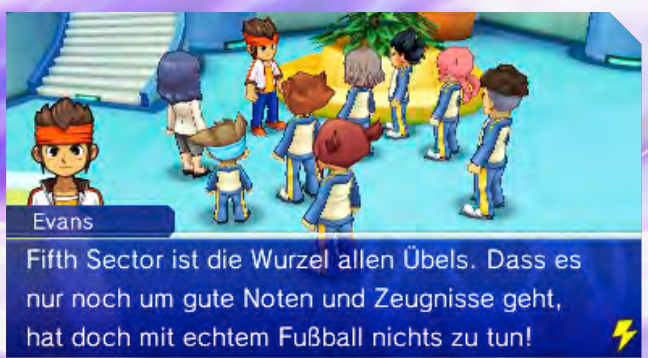
Sport-RPG Pünktlich zum Beginn der Fußball-WM 2014 beschert uns Nintendo die zwei Spiele der nächsten *Inazuma-Eleven*-Generation für unseren 3DS.

Zehn Jahre sind vergangen, seit Inazuma Japan die Jugend-Fußballweltmeisterschaft gewonnen und die Raimon-Schule zu großer Berühmtheit gebracht hat. Alle Schüler streben nun danach, dem Fußballclub Raimon beizutreten und in die Fußstapfen der großen Vorbilder zu treten – so auch der Neuling Arion Sherwind (im Original Matsukaze Tenma). Doch kaum in den Club aufgenommen, muss er feststellen, dass Fußball schon lange nicht mehr so läuft, wie er sich das erhofft hatte: Gute Schulnoten sind nur noch vom Erfolg der Fußballmannschaft abhängig und eine zwielichtige Organisation namens Fifth Sector kontrolliert jedes offizielle Spiel, indem sie das Ergebnis von vornherein festlegt. Halten sich die Mannschaften nicht an die Vorgaben, müssen sie mit ernsten Konsequenzen für ihre Schule rechnen. Doch Arion weigert sich, solch falschen Fußball zu spielen, und motiviert mit seiner etwas naiven, jedoch aufrichtigen Art auch seine Teamkameraden dazu, sich gegen das bestehende System aufzulehnen. Zusammen mit ihrem neuen Trainer Mark Evans, dem Protagonisten der ersten Trilogie, strebt die Raimon-Elf einen ehrlich erkämpften Sieg beim großen Saints' Way Turnier an, um das Oberhaupt von Fifth Sector vom Thron zu stoßen. Wie nicht anders zu erwarten, werden den Jungs etliche Steine in den Weg gelegt – und das nicht nur von der Fußball-Organisation.

Zwischen Erkunden und Kicken

Das Spielgeschehen sowohl von *Licht* als auch von *Schatten* setzt sich aus RPG- und Fußball-Passa-

Die Spezialfähigkeiten sehen auf dem 3DS um ein Vielfaches schicker aus als bei den Vorgängern. Setzt ihr die Techniken oft ein, steigt ihre Stärke immer weiter an.



Mark Evans hat sich kein bisschen verändert und liebt noch immer Fußball mehr als alles andere. Dass ihm das bei Fifth Sector keine Pluspunkte einbringt, ist abzusehen.

gen zusammen. Die Story wird vor allem während der Rollenspiel-Abschnitte erzählt: Ihr erkundet die verschiedenen Gegenden in und um Tokio, während ihr auf der Straße von anderen Teams zu 5-vs.5-Matches herausgefordert werdet. Anders als in den Vorgängern sind das keine Zufallsbegegnungen, stattdessen müsst ihr zuerst Spieler auf der Straße ansprechen. Auch bei diversen großen Fußballtouren abseits der Hauptstory könnt ihr eure Fähigkeiten unter Beweis stellen und bereits besiegte Teams zu einem Rematch herausfordern. Versucht gerade dort, euch möglichst gut zu behaupten, denn wenn ihr mindestens 5:0 führt, verdoppeln sich nach dem Spiel eure Erfahrungspunkte. Je besser ihr also spielt, desto weniger Zeit müsst ihr ins Training investieren. Außerdem winken wertvolle Preise am Ende jeder gut abgeschlossenen Fußballtour.

Was ihr außerdem während eurer Erkundungen tun solltet, ist, nach neuen Mitspielern Ausschau zu halten. Manchmal ist ein Gegner nach dem Spiel so von euch beeindruckt, dass er sich der Mannschaft anschließen will. Diese Spieler bringen zum Teil außergewöhnliche Fähigkeiten und Spezialattacken mit, an die ihr sonst nur schwer gelangen würdet. Eine neue Methode des Anwerbens findet ihr in Form von Spielerkärtchen: Bei besonderen Passanten könnt ihr einsehen, welche Spieler zur Verfügung stehen und was ihr tun müsst, um sie für euch zu gewinnen. Die Voraussetzungen reichen vom Besitz bestimmter Items über Spezialtechniken bis hin zur Mitgliedschaft eines bestimmten Spielers. Dabei gilt natürlich, je schwieriger die Vorgaben, desto besser ist der Rekrut. Insgesamt steht euch ein Pool aus sage und schreibe 1.000 Spielern zur Verfügung, aus denen ihr die besten für euer Team auswählen dürft.

Das Team hat nicht nur auf dem Spielfeld zu kämpfen, sondern auch mit internen Streitigkeiten: Nicht alle wollen ihren schulischen Erfolg für den Fußball riskieren.

Neuerungen

Grafisch ist *Inazuma Eleven: GO* ein deutlicher Fortschritt zur ursprünglichen Trilogie, die in Japan sogar noch zu DS-Zeiten erschienen war. Die RPG-Abschnitte haben sich vom Ablauf her nur unwesentlich verändert. Die einzigen Unterschiede sind, dass ihr nun gelegentlich Besorgungen für andere Leute machen oder im Rahmen einer Gesprächsphase mit verschiedenen Leuten reden müsst. Die wirklich interessanten Gameplay-Neuerungen erlebt ihr jedoch in den großen Fußballspielen. Bislang war es so, dass einige Phasen in den Partien vorgegeben waren, ohne dass ihr etwas dabei tun konntet. In *Inazuma Eleven GO* ist euer Können auch während dieser geskripteten Passagen gefragt: Mal müsst ihr eine bestimmte Anzahl an Pässen durchführen, mal zu einem bestimmten Spieler schießen oder mit dem Ball weit in die gegnerische Hälfte dribbeln.

Nicht nur eure Leute können Kampfgeister besitzen. Solchen Gegnern geht man am besten aus dem Weg. Dumm nur, wenn der Entfessler der gegnerische Torwart ist …

Die bemerkenswerteste Neuheit stellen aber die Kampfgeister dar: Einige Spieler sind sogenannte Entfessler und können Avatare ihrer Entschlossenheit manifestieren und auf dem Spielfeld einsetzen. Bei jedem Einsatz werden Punkte verbraucht, bis der Kampfgeist wieder verschwinden muss. Bevor Letzteres allerdings passiert, ist der Spieler so gut wie unantastbar – es sei denn, er misst sich mit einem anderen Entfessler. Pro Spiel kann jede Mannschaft nur drei Kampfgeister rufen. Das heißt, man muss mit dieser Kraft sparsam und taktisch umgehen.

Licht & Schatten

Wenn ihr mit dem Gedanken spielt, euch eines der beiden Spiele als Download zuzulegen, solltet ihr eine große SD-Karte zur Verfügung haben, denn die Software erfordert satte 23.500 Blöcke Speicherplatz! Zum Vergleich: *Pokémon X/Y* benötigt nur ungefähr 14.000 Blöcke. Mit einem herkömmlichen Spielmodul ist man hier also wahrscheinlich besser beraten. Die Story von *Licht* und *Schatten* verläuft übrigens im Großen und Ganzen gleich. Wie in der *Pokémon*-Reihe gibt es jedoch einige versionsexklusive Inhalte bei den Spezialfähigkeiten, -taktiken, Kampfgeistern und Teams. Es ist wie gewöhnlich auch hier von Vorteil, wenn man die Geschichte der Vorgängerspiele kennt, doch da *Inazuma Eleven GO* sich vor allem um die neuen Charaktere dreht, findet man auch als Neuling schnell in die Handlung rein. Altbekannte Personen kommen regelmäßig vor, drängen sich aber nicht in den Vordergrund, sodass eine angenehme, gelungene Mischung aus neuen und alten Elementen entsteht. ■ **Stefanie Groß**

MEINUNG
Stefanie Groß

„Ich weiß jetzt, was ich spiele, wenn gerade Halbzeitpause bei den WM-Spielen ist!“

Obwohl das Raimon-Team ursprünglich nur aus japanischen Spielern bestand, gefällt mir persönlich, dass es in unserer lokalisierten Fassung einen internationalen Touch bekommen hat. Die Befürchtung, dass die neu eingeführten Kampfgeister zu mächtig sind, bestätigte sich in meinen Augen zum Glück nicht – und das gilt für beide Mannschaften: Immerhin ist die Anzahl der Kampfgeister pro Spiel eingeschränkt und sie helfen euren oder den gegnerischen Spielern nur dann weiter, wenn sie direkt am Ball sind. Auch wenn die Story von *Inazuma Eleven GO* beizeiten etwas kitschig ist, so sind die Bekämpfung der Korruption und die anschließende Wiederherstellung des wahren Fußballs eine willkommene Abwechslung zur klassischen Wir-werden-Weltmeister-Handlung.

Inazuma Eleven GO

Termin: 13. Juni 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Um Längen besser als bei den DS-Portierungen! Die animierten Cutscenes sind hübsch wie immer!

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Einige der Synchronstimmen wurden aus den alten Spielen „recycelt“, aber der Soundtrack klingt super.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Wenn man das erste Mal spielt, ist die Steuerung etwas unbequem, doch man gewöhnt sich rasch daran.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: jederzeit außerhalb der Matches
Etabliertes wurde übernommen, Neues ist hinzugekommen und bereichert das Spiel. Auch mit den neuen Raimon-Spielern freundet man sich schnell an.

MEHRSPIELER 6
Ihr könnt mit euren Freunden Spieler tauschen oder gegeneinander antreten, um die beste Mannschaft zu ermitteln. Auch die Streetpass-Funktion wird genutzt.

PRO / CONTRA
- ✚ Großer grafischer Sprung nach vorne
- ✚ Interessante Neuerungen
- ✚ Besser ausbalancierte Matches
- ✚ Für Fans von Fußball und/oder Anime-Einlagen
- ✚ Charaktere vieler Nationalitäten …
- ➖ … die für Japan spielen

3DS-FAKTOR 6
Im Gegensatz zu den ersten Spielen wirkt der 3D-Effekt hier durchaus ansehnlich.

WERTUNG/FAZIT

80

„Für Fans der Serie auf jeden Fall Pflicht, aber auch für Neueinsteiger geeignet“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

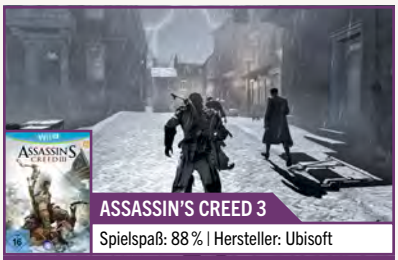
JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

- **Super Mario 3D World**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
  Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur Feinschliff, Story-Highlights und etwas mehr Persönlichkeit.

- **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix
- **ZombiU**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

(ACTION)-ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

- **Lego Marvel Super Heroes**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive
- **Skylanders: Swap Force**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

- **Injustice: Götter unter uns**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive
- **Marvel Avengers: Kampf um die Erde**
  Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

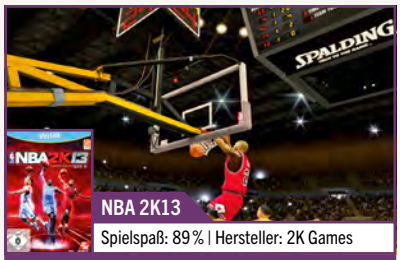
EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus.

- **Call of Duty: Black Ops 2**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision
- **007: Legends**
  Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

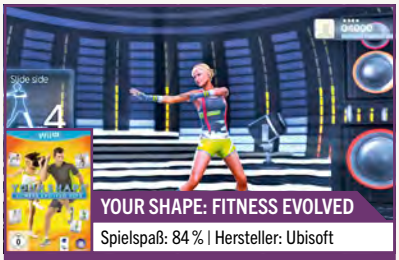


NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

- **Mario und Sonic: Sotschi 2014**
  Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

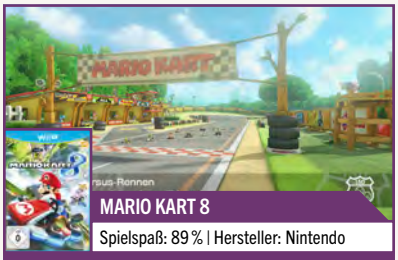


YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

- **Game & Wario**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendo Land**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

- **Need for Speed: Most Wanted**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA
- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

- **Monster Hunter 3 Ultimate**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- –
  –

MARIO KART 8

Mario Kart 8 ist ein fantastisches Spiel geworden, gerade im Multiplayer-Duell – vom Schlacht-Modus abgesehen.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Lego Movie Videogame
Test (06/14): 72 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Party U
Test (12/13): 68 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo

(ACTION)-ADVENTURE

SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

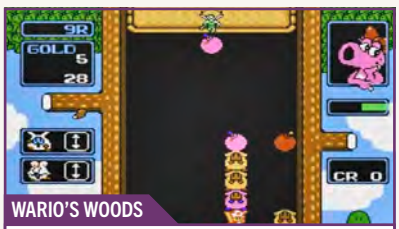
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme.

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Clu Clu Land
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

MEGA MAN X

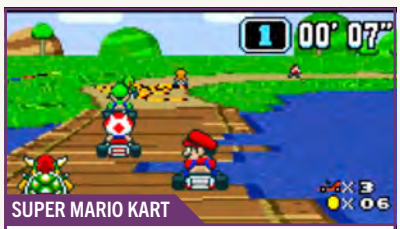
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES REMIX

Wer die NES-Klassiker selbst im Original gespielt hat (und das solltet ihr als stolze Besitzer einer Wii U samt VC unbedingt tun!), bekommt hier eine herzliche Nostalgie-Packung verpasst.

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST II

Schon ein bisschen schwerfällig, der gute Simon Belmont. Das liegt vor allem an der schlechten Übersetzung aus dem Original und den häufig zu mager oder schlecht erklärten Items.

CHILD OF LIGHT

Dieses Spiel ist ein echtes Rollenspiel-Märchen. Überhaupt können wir euch alle Ubiart-Framework-Games wärmstens ans Herz legen.

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania II: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Contra 3: The Alien Wars
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby & The Amazing Mirror
Test (05/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

NES Open Tournament Golf
Test (04/14): 4 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (05/14): 4 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Test (06/14): 3 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Unsere Wii-U-eShop-Tests im Überblick

Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition
Test (06/14): 6 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Armature Studios

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Dr. Luigi
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Rush
Test (02/14): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Unepic
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE D.E.

Die HD-Umsetzung des ehemaligen 3DS- und Playstation-Vita-Spiels macht auf der Wii U eine ganz ordentliche Figur.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

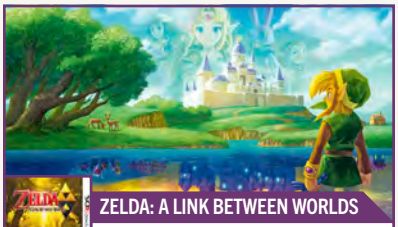
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE



ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

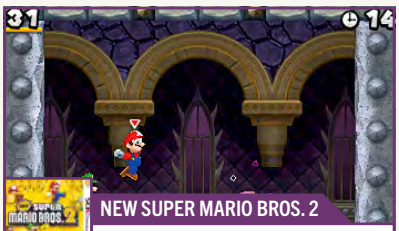
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

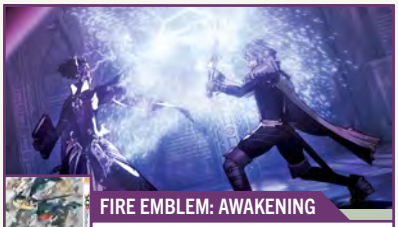
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE



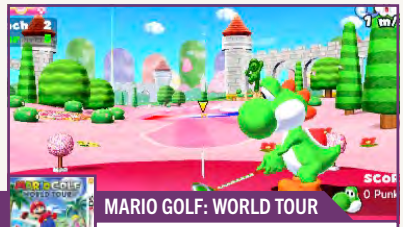
FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

MARIO GOLF: WORLD TOUR

Marios Karriere als Golfer begann vor über 20 Jahren auf dem NES und dem guten alten Game Boy. Die 3DS-Fassung macht richtig Spaß!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Bandai Namco

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION)-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

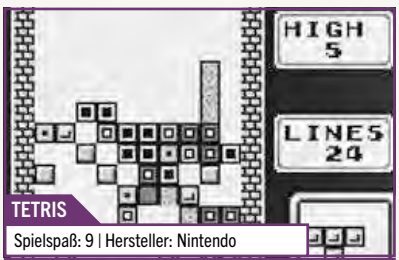
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

CAVE STORY

Cave Story wurde schon mehrfach neu aufgelegt, das Original war zum Beispiel ein kostenloses PC-Spiel aus dem Jahr 2004. Die nagelneue 3DS-Version gefällt uns aber mit am besten.

SAYONARA UMIHARAKAWASE

Lasst euch von dem klobigen und verwirrenden Leveldesign nicht täuschen – sobald ihr euch etwas in das Spiel hineingefuchst habt, werdet ihr *Sayonara* nicht so schnell zur Seite legen.

GALAGA
Ein absoluter Klassiker, der aber seit seiner Premiere Anfang der 80er-Jahre deutlich schlechter gealtert ist als viele seiner Genrekollegen.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Bandai

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Galaga
Test (06/14): 6 | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pokémon Link: Battle
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Genius Sonority

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Über 1,2 Millionen verkaufte Exemplare weltweit in unter einer Woche. Was für ein Verkaufsstart!	
2	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
4	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
5	**Wii PARTY U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/13 Spielspaß: 68%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
7	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
8	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
9	**LEGO MOVIE THE VIDEOGAME**	Entwickler: TT Fusion Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 72%
10	**LEGO MARVEL SUPER HEROES**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (Wii U)

1		**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Auf den Wii-U-Konsolen unserer Leser rasen Mario und Freunde sofort an die Poleposition.	
2	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
5	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
6	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
7	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
8	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
9	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
10	**LEGO MOVIE THE VIDEOGAME**	Entwickler: TT Fusion Hersteller: Warner Bros. Int.	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 72%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Diesen Monat ist bei uns in der Redaktion alles unverändert. Wir rasen immer noch gern.	
2	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
5	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
6	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
7	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
8	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
9	**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%
10	**SKYLANDERS: SWAP FORCE**	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85% Kaum ist es erschienen, verkauft sich *Tomodachi Life* direkt spitze. Freut uns.	
2	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
3	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
4	**KIRBY: TRIPLE DELUXE**	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
5	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
6	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
8	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9	**LUIGIS MANSION 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%
10	**LEGO CITY UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 LESER (3DS)

1		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94% *Pokémon X* und *Y* stehen bei unseren Lesern gerade wieder hoch im Kurs.	
2	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
3	**KIRBY: TRIPLE DELUXE**	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
4	**MARIO GOLF: WORLD TOUR**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY**	Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%
8	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85% Die verrückten Geschichten in *Tomodachi Life* sind aktuell in aller Munde bei uns.	
2	**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY**	Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%
3	**MARIO GOLF: WORLD TOUR**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
4	**KIRBY: TRIPLE DELUXE**	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENNIUM GIRL**	Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
7	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
8	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
9	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	**YOSHI'S NEW ISLAND**	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 11. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

NEU!
Abonnenten erhalten die digitale Ausgabe der N-ZONE gratis fürs iPad – inklusive digitalem Archiv!

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**
Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____
BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

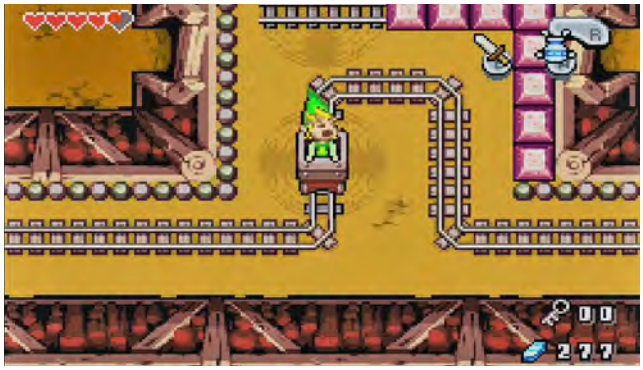
Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Auf der Suche nach dem zweiten Element landet ihr in einem Bergwerk. Bei wilden Lorenfahrten gilt es, sich gut festzuhalten.

Diesen Riesenschleim solltet ihr nicht mit einem Wackelpudding verwechseln. Wenn er Link trifft, richtet das großen Schaden an.

THE LEGEND OF ZELDA THE MINISH CAP

Wii U Eine der größten Spieleperlen der Gameboy-Advance-Ära kommt auf den großen Bildschirm. Taucht zusammen mit Link in die klitzekleine Welt der Minish ein.

Als 2004 *The Legend of Zelda: The Minish Cap* für Nintendos tragbaren Dauerbrenner erschien, regnete es weltweit Höchstwertungen. Jetzt wird die Spieleperle auch für die Wii U veröffentlicht und hat wahrlich nichts von ihrem zauberhaften Charme verloren.

Chaos im Königreich

Zelda-typisch ist das Land Hyrule erneut in großer Gefahr. Der böse Zauberer Vaati versteinert die Prinzessin und zerstört auf seiner fanatischen Suche nach dem Force auch noch das heilige Schwert der Minish. Nur die Macht der Klinge vermag den Fluch zu brechen und Vaati das Handwerk zu legen. Also zieht Held Link los, um das legendäre Volk der Minish zu finden und mithilfe der vier Elemente die Waffe zu erneuern. Unterstützung bekommt er dabei von der grünen, plappernden Kappe Ezelo, welche auch unter einem bösen Fluch zu leiden scheint.

Klein, aber oho!

Ezelo kann euch an bestimmten Portalen in einen kleinen Minish komprimieren. Pfützen und Steinchen erscheinen plötzlich wie unüberwindbare Hindernisse. Ein leichter Regenschauer wirkt wie ein Bombenhagel aus Wassertropfen. Doch das Leben als kleiner Racker hat auch seine Vorteile: Als Minish erreicht ihr unzählige versteckte Orte, die als großer Link nicht passierbar gewesen wären. Permanent versprüht Nintendos Klassiker seinen einzigartigen *Zelda*-Charme. Mit Schild und Schwert und einer Vielzahl an Hilfsgegenständen erkämpft ihr euch den Weg durch Dungeons zum fiesen Boss. Das Gameplay motiviert auch dank der wunderschönen Grafik und des Soundtracks zum Mitsummen, man möchte stets weitermachen. Nach kurzer Spielzeit erhaltet ihr zudem die Möglichkeit, mit nahezu allen Bewohnern Hyrules Glücksfragmente zu vereinen. Dabei kommt es sowohl auf Form als auch auf Farbe des Steinchens an. Habt ihr den richtigen Partner für eure Fragmenthälfte gefunden, öffnet sich irgendwo in Hyrule ein neuer Weg zu Items oder heiß begehrten Herzteilen.

Michael Heymann

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	29. Mai 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	9

Als Minish seid ihr kaum größer als ein Floh. Lasst ihr euch als Zwerg in das kleine Loch oben fallen, landet ihr in einer versteckten Mininsh-Wohnung.

Durch das Vereinen von Glücksfragmenten könnt ihr neue Wege und Items erschließen. Wer alle Herzteile haben will, kommt daran nicht vorbei.

SCRAM KITTY AND HIS BUDDY ON RAILS

Wii U Der ewige Krieg zwischen Katz und Maus findet seinen Weg nun auch auf die Wii U. In diesem Spiel sind die Miezen, und somit auch ihr, jedoch klar im Nachteil.

Wenn es darum geht, als Katze in einem Gleiter unzählige Mäuse über den Haufen zu schießen, erscheint eine Hintergrundgeschichte völlig nebensächlich. Das wird sich wohl auch Entwickler Dakko Dakko so gedacht haben. *Scram Kitty and his Buddy on Rails* verzichtet daher komplett auf eine Storyerklärung, stattdessen werdet ihr nach dem Start sofort ins erste Level katapultiert und ballert fröhlich drauf los.

Katzenliebhaber

Wie der Name schon sagt, liegt der Fokus des Spiels auf der Fortbewegung in einem mehr oder weniger komplexen Schienensystem. Als pelziger Kater springt und gleitet ihr an Wänden entlang, findet versteckte Routen und seid fortlaufend auf der Suche nach euren Katzenkumpanen, welche sich in den raumschiffähnlichen Arealen rumtreiben. Dabei wartet eines der Kätzchen stets am Ende eines Levels auf eure Ankunft. Alle anderen Mitstreiter befreit ihr durch vier immer wiederkehrende Aufgaben wie beispielsweise das Auffinden aller Münzen eines Bereiches. Habt ihr eine bestimmte Anzahl Miezen erhascht, schaltet ihr das nächste Areal frei. Wer den finalen Endboss sehen will, muss alle 70 Kätzchen befreien. Während eurer Rettungsaktion bekommt ihr es permanent mit der höchst aggressiven Mausarmee zu tun, welche von eurer Befreiungssaktion wenig begeistert ist. Ab und an steht euch sogar ein Commander gegenüber, der mehr austeilen kann und euch oftmals zur Flucht zwingt. Zudem liegen unglücklicherweise überall Bomben auf eurem Weg herum, was bei gerade mal sechs Lebenspunkten schnell zum Bildschirmtod führt. Da *Scram Kitty and his Buddy on Rails* außerdem ein paar unfaire Stellen besitzt, kommt schnell Frust auf.

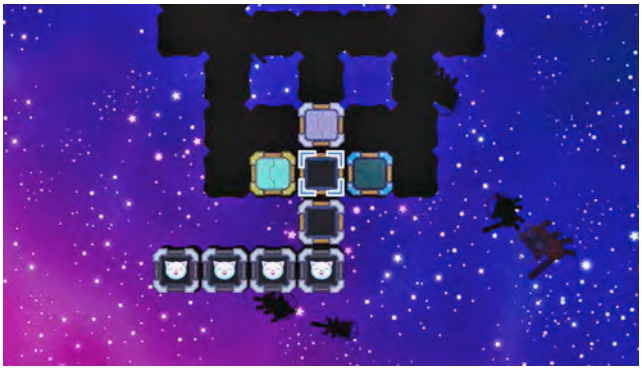
Umständliches Gehüpfe

Die Steuerung ist selbst nach einer gewissen Eingewöhnungszeit nicht optimal. Durch wiederholten Tastendruck führt euer Gleiter eine Drehattacke aus, der dem Gegner Schaden zufügt und euch weit entfernte Magnetbahnen erreichen lässt. Allerdings wird der zweite Tastendruck oftmals nicht erkannt, sodass ihr ungeplant in Fallen springt. Außerdem lässt sich die Sprungweite schwer einschätzen – der Sprung in ein Bombengebiet endet meist tödlich. Zocker mit viel Durchhaltevermögen bewältigen die 29 Level in knapp sieben Stunden und dürfen ihr Können dann im Herausforderungsmodus unter Beweis stellen. Dort müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits so viele Katzen wie möglich aufspüren und retten.

Michael Heymann

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Dakko Dakko
Termin:	15. Mai 2014
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

Dieser Katzenfreund (oben Mitte im Bild) ist nicht so leicht zu retten, wie es aussieht. Berührt ihr ihn, fliegt er davon und man hat nur wenig Zeit, ihn erneut aufzuspüren.

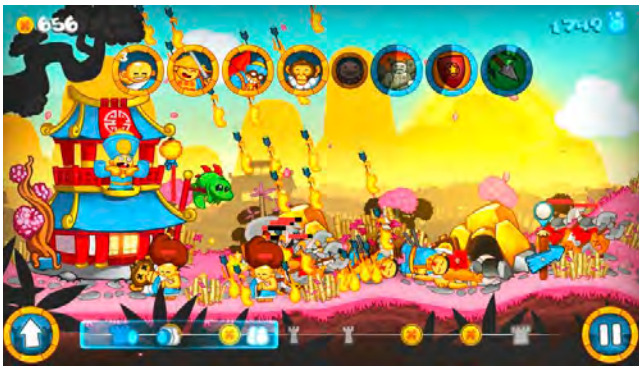


Alle 29 Levels sind in ein Kastenraster aufgeteilt. Eine bestimmte Anzahl Kätzchen erlaubt den Zugang zum nächsten Abschnitt.

In diesem Bombenabschnitt ist gutes Timing beim Absprung gefragt. Wird eure Eingabe gerade an solchen Stellen nicht erkannt, ist der Frust enorm.

Hilfestellungen finden ausschließlich auf dem TV-Bildschirm statt. Wer den Controller zum Spielen nutzt, erhält keine Erklärungen.

Zu Beginn habt ihr nur wenige Steuerungs-Optionen. Nach und nach schaltet ihr aber immer mehr Gadgets wie einen Eissturm oder mächtigere Krieger frei.



Die erste der vier Kampagnen absolviert ihr in Gestalt von Wikingern. Nach Abschluss schaltet ihr mit den Chinesen und Azteken zwei weitere Klassen frei.

SWORDS AND SOLDIERS HD

Wii U Spannend, rasant und wahnsinnig komisch: *Swords & Soldiers* überzeugt auch auf Wii U!

Ursprünglich erschien *Swords & Soldiers* 2009 für Wiiware und wurde später auf zahlreichen weiteren Plattformen umgesetzt, darunter der PC und der 3DS. Kurz vor Release des zweiten Teils für Wii U reicht Entwickler Two Tribes den Erstling in HD nun auch für Nintendos Gamepad-Konsole nach. Das Gameplay präsentiert sich unverändert zum Original: Aus der 2D-Perspektive und in einem ansprechenden Cartoon-Look hetzt ihr in klassischer Strategiespiel-Manier eure Truppen über das Feld, in diesem Fall also von links nach rechts, und sorgt für den nötigen Nachschub an Kriegern, Gold, Mana und Co. Zwar erweist sich das Spielprinzip als simpler als in den großen PC-Strategie-Titeln. Die Schlachten machen aber viel Spaß, was nicht zuletzt am ebenso gelungenen wie derben Humor des Spiels liegt. Auch die Steuerung – wahlweise per Touchscreen, Analogstick und Buttons oder Wii-FB – funktioniert tadellos. Bloß schade, dass es viele Features der Ports wie etwa der Online-Multiplayer nicht in das Paket geschafft haben. **Lukas Schmid**

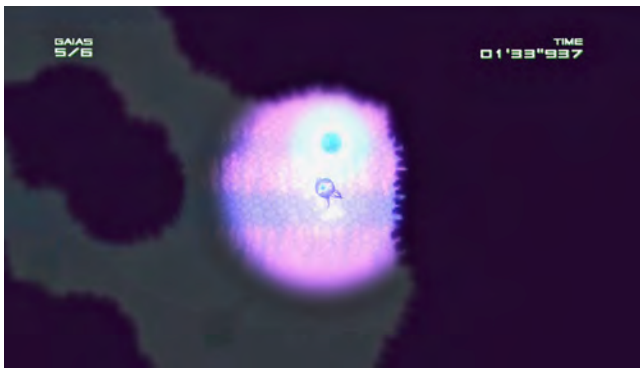
Genre:	Strategie
Entwickler:	Two Tribes
Termin:	22. Mai 2014
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	8

ABYSS

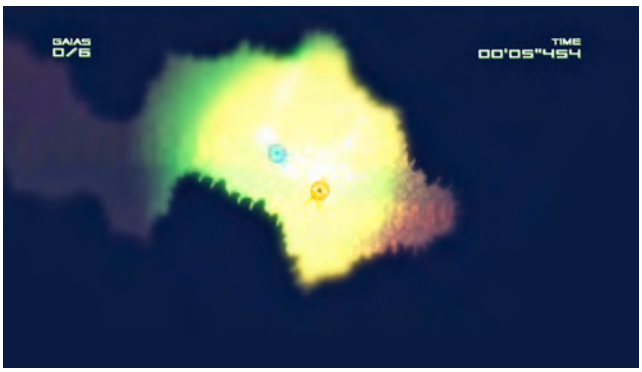
Wii U Als glubschäugiges Monster sucht ihr in diesem Unterwasser-Abenteuer nach dem Spielspaß.

Nicht immer bringen eine ungewöhnliche Indie-Spielidee und eine melancholisch-minimalistische Grafik auch ein tolles Spiel hervor – das beweist der Geschicklichkeits-Titel *Abyss*. In Gestalt eines einäugigen Kugel-Monsters sucht ihr in den Tiefen des Ozeans in zwölf Levels nach jeweils sechs Kristallen, um die Mission abzuschließen – das war's. Später schaltet ihr zwar ein paar zusätzliche, schwerere Levles sowie einen zeitbasierten Spielmodus frei, das extrem simple Gameplay bleibt aber dasselbe. Schwer ist *Abyss* trotzdem. Das liegt primär an der zutiefst schwammigen Steuerung, welche euch trotz des wenig herausfordernden Leveldesigns ständig gegen die Wände prallen lässt, was mit einem „Game Over" und dem Neustart der Mission gleichzusetzen ist. Ein bisschen lustiger ist's im Multiplayer-Modus, in dem zwei Spieler gleichzeitig versuchen, zum Ziel zu gelangen. Nach ein paar Runden ist aber auch hier die Luft raus. Trotz des sehr niedrigen Preises solltet ihr euch den Kauf dieser Spielspaß-Gurke zweimal überlegen. **Lukas Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	EnjoyUp Games
Termin:	08. Mai 2014
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	4

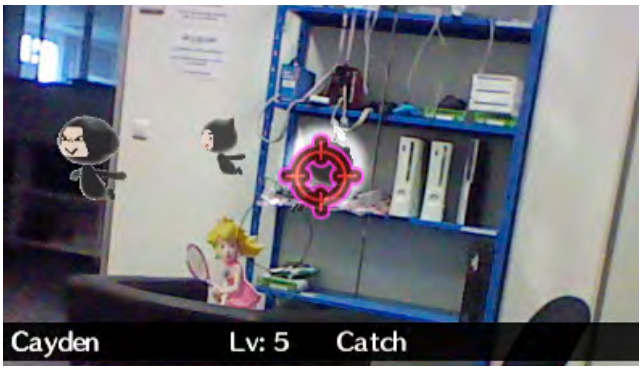


Im Einzelspieler-Modus müsst ihr in zwölf Missionen jeweils sechs Kristalle finden. Später schaltet ihr schwerere Zusatz-Levels sowie einen Time-Attack-Modus frei.



Im Mehrspieler-Modus macht *Abyss* etwas mehr Spaß als alleine. Die Balance zwischen Geschwindigkeit und Präzision zu suchen, motiviert für ein paar Runden.

Bei vier Partymitgliedern bleibt es nicht: Schon früh könnt ihr mehrere davon ansammeln. Die Aufstellung davon bleibt euch selbst überlassen.



Sogar in unserem Test-Center haben sich die Denpas einquartiert. Gelingt es euch, sie mit dem Netz zu fangen, ziehen sie erfreut in euer Dorf ein.

THE DENPA MEN 3

3DS Die Denpas melden sich mit *The Rise of Digitoll* wieder zurück zum Dienst.

Wer es nicht besser wüsste, könnte auf dem ersten Blick meinen, *The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll* sei bloß eine billige Kopie der Dorf-Simulation *Animal Crossing*. Tatsächlich überschneiden sich beide Spiele bei einigen Elementen sogar. Innerhalb eures Dorfes könnt ihr Stunden damit verbringen, euer Haus und das eurer Denpa-Männchen mit gefundenen Möbelstücken und anderen Items zu dekorieren. Die meiste Zeit über haltet ihr euch aber in den Dungeons auf, wo ihr mit eurer Gruppe rundenbasiert Feinde verkloppt. Das wirklich Besondere an *Denpa Men 3* ist die Art, wie ihr neue Schützlinge bekommt. Mit der 3DS-Kamera geht ihr in der echten Welt auf die Jagd und fangt euch nützlich erscheinende Denpas. Achtet hierbei ruhig auf ihr Äußeres: Farbe, Größe sowie Kopfform bestimmen Attribute und Fähigkeiten. Dafür, dass *Denpa Men* so niedlich rüberkommt und eine eher simple, durch lustige Monologe erzählte Geschichte beinhaltet, hat der Titel spielerisch viel Fleisch auf den Rippen. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Genius Sonority
Termin:	8. Mai 2014
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

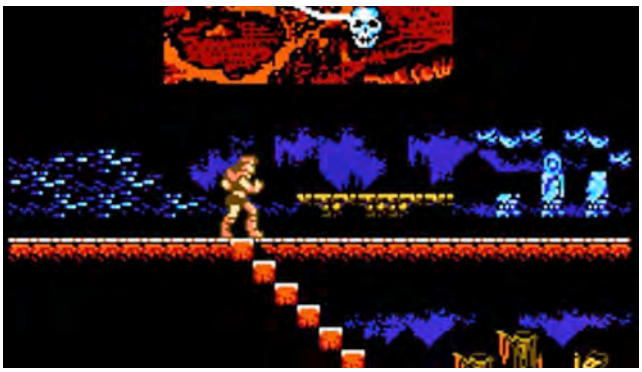
CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

3DS Zusammen gegen den Fürsten der Finsternis. Jetzt auch mobil.

Langsam neigt es sich dem Ende zu: Die klassische *Castlevania*-Trilogie ist fast komplett auf beiden aktuellen Systemen von Nintendo vertreten. Nun geht es ohne Unterlass auf den finalen Part zu, der sich *Castlevania III: Dracula's Curse* nennt. In jedweder Hinsicht kehrt Konami mit dem Spiel wieder zu den Wurzeln der damals noch jungen Serie zurück. Zum einen liegen die Ereignisse von *Dracula's Curse* noch vor dem ersten Teil und machen es somit zum Prequel, zum anderen ist das Spiel wieder linearer aufgebaut, verzichtet damit also auf kaum zu lösende Quests oder nicht ausgereifte RPG-Mechaniken. Im Vordergrund steht stattdessen wieder gut überlegtes Leveldesign mit anspruchsvollen Sprungpassagen. Die dürft ihr nun auch mit verschiedenen Charakteren bewältigen. Mit all seinen neu gewonnenen und wiedererlangten Stärken mausert sich *Dracula's Curse* spielend leicht zum besten Teil der alten Trilogie. Nehmt das mit dem „leicht" aber nicht zu wörtlich, denn ein Spaziergang ist *Castlevania III* nicht. **Marco Cabibbo**

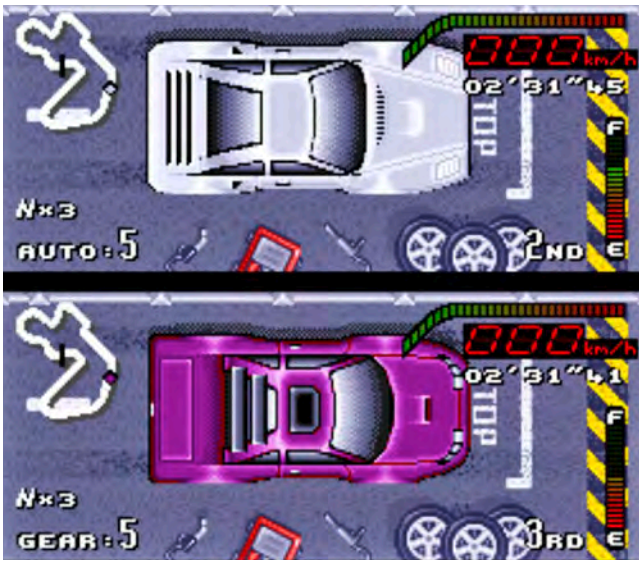
Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Konami
Termin:	17. April 2014
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	9

Das kennt man von *Castlevania* ja schon gut: Sobald man die Gegner durchschaut hat, sind sie gar nicht mehr so schwer wie noch beim ersten Aufeinandertreffen.



Dracula's Curse folgt wieder der alten Levelstruktur, bietet euch aber oft die Möglichkeit, Abzweigungen und verschiedene Wege zu nehmen.

„Let's go!", „Road Hog!", „Move the Wreck!" – die Fahrer sind in allen drei *Top Gear*-Teilen nicht gerade maulfaul und lassen gerne einen flotten Spruch los.



Die Boxenstopps verleihen *Top Gear* eine grandiose taktische Komponente. Drückt beim Einfahren das D-Pad entgegen der Fahrtrichtung und steigt auf die Bremse!

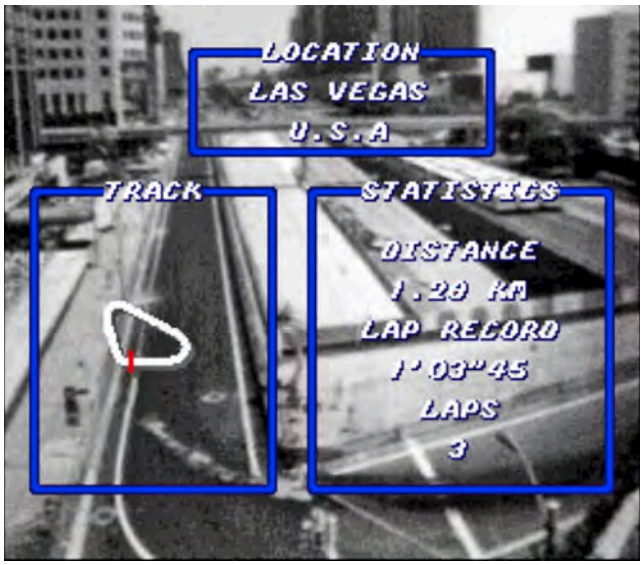
TOP GEAR 1

„Gentlemen, start your engines!" – herzlich willkommen zur heißesten Rennspielstrecke in dieser Ausgabe der N-ZONE (sorry, *Mario Kart*). Wir fahren mit euch gleich drei 16-Bit-Runden.

So, Retro-Seiten jetzt! Wollen wir uns an dieser Stelle also zurückerinnern an die gute, alte Zeit™, ein wenig in uns kehren, uns die frühen 90er-Jahre ins Gedächtnis rufen und ein paar richtige starke Rennspiele für das damals noch recht junge Super Nintendo aufzählen: Ja, die Handmeldung da hinten, bitte! Wie war das? *Super Mario Kart*? Aber sicher, bis heute ein fantastischer Fun-Racer, absoluter SNES-Pflichtkauf und Gründer ebenjener Rennspiel-Dynastie, die der Wii U in Form von *Mario Kart 8* gerade einen dringend nötigen Push beschert. Prima! Der nächste, bitte! Wie? Oh ja, *F-Zero*! Darf in keiner Rennspiel-Liste für das SNES fehlen, ist zudem ziemlich knifflig. Schön. Was noch? *Rock n' Roll Racing*! Yeah, Mann! Heavy Metal, dicke Karren, Öl und Männerschweiß in 16 Bit! Das Teil ist verdientermaßen ein echter Geheimtipp, toller Action-Racer. Und, fällt noch jemandem was ein? *Race Drivin'*? Na ja … kennt in der heutigen Zeit kaum noch jemand, und das wahrscheinlich aus gutem Grund. Was war das, bitte? *Desert Bus*? Äh … nein …

Wegbereiter mit 300 Sachen

Ein großer Titel fehlt aber noch in unserer Aufzählung – und taucht generell überraschend selten auf, wenn man SNES-Veteranen nach Rennspielen der 16-Bit-Ära fragt. Das ist umso verwunderlicher, da es unser Retro-Thema in dieser Ausgabe auf gleich drei SNES-Teile gebracht hat: Die Rede ist von der *Top Gear*-Serie, einer



Nur keine Hektik! Lest euch bei jeder Strecke vor Rennstart die eingeblendeten Informationen durch, damit ihr wisst, ob für euch ein Boxenstopp notwendig wird.

Und los geht's! In *Top Gear 1* fahrt ihr generell im Splitscreen – habt ihr keinen menschlichen Mitspieler, geht eben ein KI-Kumpane an den Start.

herrlich arcadigen Racer-Reihe aus dem Hause Kemco, die in Deutschland am 19 November 1992 in Form von *Top Gear 1* ihre Premiere feierte. Dafür, dass besagter Kemco-Titel eines der allerersten SNES-Rennspiele überhaupt war, konnte sich das schmucke Teil echt sehen lassen! *Top Gear* lädt euch zu einem echten Geschwindigkeitsrausch ein, scharfe Kurven verlangen nach zackigen Reflexen, wechselnde Wetterbedingungen mitten im Rennen machen ebenso flexible wie fähige Piloten notwendig, dazu kommen allerlei fiese Schikanen auf der Strecke. Je nach Schwierigkeitsgrad müsst ihr Steinen, Straßenabsperrungen und immer giftiger agierenden Gegnern ausweichen. Da zudem das Fahrerfeld mit 20 Teilnehmern (bis zu zwei menschliche Spieler und 18 CPU-Racer) äußert üppig besetzt ist, gilt es in Führung liegend bei 200 bis 300 Sachen auch, gekonnt die wesentlich langsameren Überrundungskandidaten zu umschiffen.

Blei im Fuß, Gold im Hirn

Gerade der clevere Umgang mit den meist urplötzlich vor euch auftauchenden Hindernissen zwischen Haarnadelkurven und den angriffigen Rivalen in eurem Rückspiegel unterscheidet den *Top Gear*-Beifahrer vom echten 16-Bit-Champion! Doch es ist ganz egal, in welcher Renn-Talentklasse ihr an den Start geht: Weil die zunächst sehr einfachen Kurse sich schnell zu fordernden Profipisten entwickeln, macht *Top Gear 1* als pures Rennspiel einfach verdammt viel Spaß! Das liegt vor allem an der vielschichtigen Spielmechanik: Von den reinen Reflexen eines kernigen Rennspiels abgesehen, fordert *Top Gear* von seinem stolzen Retro-Besitzer nämlich auch noch gehöriges strategisches Geschick. Die richtige Taktik kann hier sogar einen fahrerisch unterlegenen Spieler zum Weltmeister machen – und sie beginnt noch vor dem allerersten Rennstart mit der Wahl des richtigen Fahrzeugs. Insgesamt stehen vier PS-Monster zur Wahl. Vom reinrassigen Vollgas-Biest über ausgewogene Sportwagen bis hin zum etwas langsameren, dafür aber agilen und sparsamen Leichtgewicht werden alle Rennfahrerwünsche erfüllt. Das Wörtchen „sparsam“ solltet ihr dabei keinesfalls unterschätzen, denn *Top Gear 1* fährt euch mit einem für seine Ära schon fast unverschämt gut gemachten Pit-Stop-System in die Bude: Je nachdem, wie viel Sprit sich euer Bolide genehmigt, wie viele Kilometer eine Strecke misst und wie viele Runden ein Kurs mitbringt, müsst ihr mit eurem Vehikel nach Wahl nämlich unterschiedlich oft die Boxengasse ansteuern.

I-Win-Button

Besonders clevere Spieler rechnen sich auf den letzten Tropfen Super Plus aus, wie viel Benzin ihr Straßenfeger benötigt – und kommen mit einem praktisch leeren Tank ins Ziel, während ihr eigentlich besser motorisierter Rivale zu viel Zeit beim Pit-Stop vertrödelt hat. Hier sind die nach hohen Oktanzahlen gierenden Rennwagen klar im Nachteil, dürfen dafür aber auf eine andere taktische Komponente hoffen: den Nitro-Boost! Zwar gehen alle vier Fahrzeugtypen mit jeweils dreien dieser Stickstoff-Superbeschleuniger pro Strecke an den Start, vor allem der Kannibale und der Falke profitieren aber von besonders durchzugsstarken Turbo-Systemen. Letzten Endes kommt es aber auch hier auf euer Können hinter dem Steuer an – denn wenn ihr mit glühenden Auspuffrohren statt auf den ersten Platz in ein Straßenschild brettert, nützt das beste Nitro nichts.

■ **Benjamin Kegel**

WEITER ZU TOP GEAR 2

VIER WAFFEN AUF VIER RÄDERN

Noch bevor ihr an der Startlinie zum ersten Mal euren Motor hochjubelt, steht für euch eine der wichtigsten Entscheidungen für die gesamte *Top Gear*-Saison an: die Wahl eures Fahrzeugs! Vom reinen High-Speed-Monster bis zum modernen Spritsparer ist alles dabei.

DER KANNIBALE
Dieses grobe PS-Biest steuert sich wie ein Einrad nach zwölf Bier, braucht einen Tank in Poolgröße und beschleunigt wie ein narkotisierter Wasserbüffel, fegt dafür aber auch mit 235 Sachen die Straße runter. Und wenn ihr hier auf das Nitro-Knöpfchen drückt, habt ihr eure Motorhaube zuvor besser mit einem Hitzeschild ausgestattet.

DER WINDHUND
Zwar firsst beim High-Speed-Duell nicht nur der Kannibale den eleganten Windhund vom Asphalt, dafür bringt dieser eine Straßenlage wie ein Güterzug mit. Der Windhund schneidet die schärfsten Kurven, beschleunigt mit enormer Geschwindigkeit und erspart euch dank des superb niedrigen Spritverbrauchs so manchen Boxenstopp.

DER FALKE
Dieser superschicke Schlitten sieht nicht nur schnittig aus, er steuert sich auch so. Zwar kommt seine Beschleunigung nur auf einen mäßigen dritten Platz und auch die Bodenhaftung ist für einen angeblichen Greifvogel nicht so der Hammer, dafür feuert sich der Falke mit starkem Top-Speed bei ordentlichem Sprichtverbrauch nach vorn.

DAS WIESEL
Unscheinbar, unspektakulär, in allen Bereichen guter Durchschnitt, schnell übersehen – und genau deswegen eine so gefährliche Waffe in den Händen eines echten Taktikers! Das Wiesel wird je nach Strecke entweder dem Kannibalen oder dem Windhund unterlegen sein – doch am Ende der Saison könnte ihm der Gesamtsieg gehören!

TOP GEAR 2

Top Gear 2 nimmt einen Gang raus, viele neue Ideen mit rein – und wird dadurch überraschenderweise zum kniffligsten und anspruchsvollsten Ableger der gesamten Serie.

Gerademal ein Jahr nach dem Release von *Top Gear 1* startete Kemcos herrlich arcadige Rennspiel-Serie in die zweite Runde: Ende 1993 pflanzten wir uns erneut hinters Steuer und machten neben einer leicht geänderten Spielperspektive zunächst auch deutlich gemächlichere Höchstgeschwindigkeiten aus – 200 km/h gab es auf den ersten Strecken, wenn überhaupt, nur mit Nitro-Boost-Unterstützung. „Pffft. Was ist das denn für ein Sonntagsfahrer-Festival", mag so manch ein Daumensportler zu diesem Zeitpunkt gedacht und sich bereits unterfordert gefühlt haben. Doch weit gefehlt: Spätestens nachdem man im zehnten Kurs trotz ordentlicher Leistung nur einen mageren sechsten Platz eingefahren hatte, wurde dem ausführenden virtuellen Standgaßnutzer schnell klar, dass *Top Gear 2* die Stellschraube beim Schiwerigkeitsgrad saftig nach oben gedreht hatte! Aber wie?

Tuning-Premiere

Die größte und wichtigste Änderung ist auch gleichzeitig eines der besten neuen Spielelemente der Serie: Statt wie noch in *Top Gear 1* aus vier vorgefertigten Automodellen zu wählen, geht das komplette Fahrerfeld in *Top Gear 2* mit demselben Basisfahrzeug an den Start. Dieses darf dann jeder Teilnehmer im Laufe der Saison mit frischen Tuningteilen ausstatten – wir stellen euch Motoren, Gangschaltungen und Nitro-Boosts in unserem Kasten nebenan genauer vor. Natürlich kosten all die feinen PS-Aufbohrer richtig viel Kohle! Wo die virtuelle Barschaft herkommt? Natürlich vom verdienten Preisgeld! Je nachdem, auf welchem Platz ihr durchs Ziel fahrt, schaut die Rennleitung mit einem unterschiedlich prall gefüllten Geldsack bei euch in der Boxengasse vorbei. Für einen Sieg gibt es satte 10.000 Dollar, zudem lassen sich auf einigen ausgewählten Kursen auch jede Menge 1.000-Dollar-Pakete als Bonus direkt auf der Straßen aufsammeln. Apropos Boxengasse: Eines der Mankos, das den Spielspaß in *Top Gear 2* in ein spürbares Turboloch rauschen lässt, ist das komplette Fehlen der Pit-Stops! Wir als Fachredakteure finden es in solchen Fällen immer ein bisschen schade, dass eine Videospielfirma üblicherweise keinen Hals hat. Sonst hätten wir Kemco damals am Kragen packen, durchschütteln und ins Gesicht brüllen können, warum zum Geier sie dieses fantastische Feature aus *Top Gear 1* erbarmungslos aus dem Nachfolger herausgeschmissen haben. Besonders kurios dabei: Die Autos sind nach wie vor mit einer Benzinanzeige ausgestattet, die sich mit jeder gefahrenen Runde logischerweise immer mehr dem Ende entgegenneigt.

Ölkriese

Sogar eine quer über den Bildschirm blinkende Warnmeldung bei gefährlich niedrigem Spritstand hat es mit ins fertige Spiel geschafft – die völlig sinnlos ist, da euch auf keiner der gefahrenen Pisten jemals der Saft ausgehen kann. Selbst wenn ihr um ganz, ganz, ganz sicher gehen zu wollen einmal kurz nachtanken möchtet, würde euer Wunsch bestenfalls auf dem Seitenstreifen enden: Es gibt in *Top Gear 2* schlicht keine Boxengassen mehr, in die ihr abbiegen könntet. Warum hat Kemco dieses einstige Herzstück des originalen *Top Gear* aus dem Softwarecode gekickt? Wir wissen es nicht genau – vielleicht lag es einfach an dem bereits so schon knackigen Schiwerigkeitsgrad, den die Programmierer nicht auch noch durch strategische Pit-Stops verschärfen wollten.

Toll. Jetzt schneit's auch noch. *Top Gear 2* bringt viele verschiedene Wetterbedingungen mit, Schnee- und vor allem Nebelpisten sind aber am tükischsten.

Selbstverständlich dürft ihr auch diesmal wieder mit zwei Spielern über den Asphalt heizen, könnt im Solo-Modus jetzt aber auch im Fullscreen zocken.

Clevere Fahrer mit reichlich Cojones und noch ausgeprägteren Reflexen zünden direkt nach dem Start einen Turbo und lassen das gesamte Feld hinter sich!

HOLT EUCH MEHR PFERDCHEN AUF EURE KOPPEL!

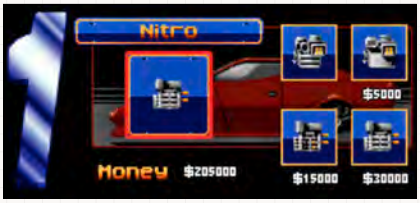
Na, das war doch mal eine echte Überraschung! Als eines der allerersten Rennspiele der 16-Bit-Ära hatte *Top Gear 2* ein Tuning-System im Angebot – und ein ziemlich gutes noch dazu! Vor allem bei zwei menschlichen Mitspielern mit unterschiedlichen Vorstellungen von einem idealen Arcade-Boliden kommt hier eine Menge Abwechslung am SNES-Gamepad auf.

DER MOTOR
Über das Herzstück eures Boliden solltet ihr euch zu Beginn des Spiels die wenigsten Sorgen machen. Euer Standard-Motor bringt während der ersten Strecken noch reichlich Potential mit, das die anderen Komponenten eures Startfahrzeugs noch gar nicht zu Ende ausreizen können. Kauft einen neuen Motor immer als letztes Teil einer Tuning-Runde.

DIE TROCKENREIFEN
Die Reifen, mit denen ihr zu Beginn an den Start geht, sind eine ziemliche Grütze – beinahe jede Kurve raubt euch bei zu schwachen Pneus eure Höchstgeschwindigkeit und damit die Chance auf den Sieg. Haltet euch gar nicht erst mit niedrigstufigen Updates auf, sondern kauft direkt die besten Trockenreifen als allererstes Tuningteil überhaupt.

DIE REGENREIFEN
Die Pneus für englisches Shitwetter kommen zwar nicht so häufig zum Einsatz wie die Trockenreifen, wenn ihr dann aber mal mit schlechtem Gummi auf nassem Asphalt steht, ist euch ein spontaner Ausritt in die heimische Leitplanken-Flora garantiert! Zu Beginn des Spiels könnt ihr leicht die besten Regenreifen noch vor dem ersten nassen Kurs einkaufen.

DIE GANGSCHALTUNG
Die Gangschaltung ist das erste Bottleneck eures Fahrzeugsetups: Der Motor kann deutlich höhere Touren liefern und das Nitro-System bei Weitem bessere Höchstgeschwindigkeiten anbieten, als die Gangschaltung in beiden Fällen aufrechterhalten zu vermag. Gönnt euch möglichst schnell die Level-2- und Level-4-Schaltungen, Level 3 lohnt sich nicht.



DER NITRO-BOOST
Selbstverständlich kann auch euer Turbo getunt werden! Dabei ist das Upgrade-System für High-speed-Stickstoff ein ziemlich simples: Je höher das Level eures verbauten Nitros, desto länger ist die Brenndauer eines gezündeten Turbos. Ganz wichtig ist dabei die Qualität eurer Gangschaltung, damit ihr die Geschwindigkeit auch auf die Räder bringt.

DIE FAHRZEUGPANZERUNG
In *Top Gear 1* beschädigten Kollissionen noch schlimmstenfalls euer Nervenkostüm. Ab *Top Gear 2* verfügt ein Fahrzeug dagegen über mehrere Bauteile, die durch Unfälle in Mitleidenschaft gezogen werden können: Front, Seiten, Heck. Vor allem eure Front solltet ihr gut panzern – ohne Motorhaube kommt ihr nämlich praktisch nicht vom Fleck.

Nix für Sonntagsfahrer

Nicht nur wegen der auf dem Parkstreifen abgestellten Benzinmechanik wurde dem geneigten Gummiverheizer eines schnell bewusst: Von *Top Gear 1*, *Top Gear 2* und *Top Gear 3000* ist der Racer in der Mitte ganz klar am kniffligsten ausgefallen! Wer in *Top Gear 2* nicht taktisch intelligent fährt, sich um eine saubere Ideallinie und um möglichst wenige Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen und Wegbarrikaden bemüht, fällt gerade in den höheren Schwierigkeisgraden ratzfatz vom Siegertreppchen und vielleicht sogar unter die Qualifikationsmarke für das nächste Rennen. In dem Fall habt ihr euch hoffentlich das letzte Passwort gut leserlich aufgeschrieben. Ganz besonders wichtig für kontinuierlichen Erfolg ist die smarte Auswahl der Tuningteile: Selbst wenn ihr jedes zweite Rennen gewinnen solltet, kann das Geld schnell knapp werden – und eure CPU-Gegner verbessern ihre Fahrzeuge ebenfalls mit jedem neu bereisten Land.

Zu den Reifen greifen

Wir persönlich würden euch (übrigens auch in *Top Gear 3000*) zunächst zum Einkauf möglichst guter Reifen raten. „Power is nothing without Control“ hat einst ein berühmter Pneus-Hersteller verlauten lassen – und damit verdammt recht! Der stärkste Motor und die bissigste Nitro-Anlage nützt euch nämlich nichts, wenn euch beide PS-Anheizer einfach nur in die nächste Leitplanke feuern. Sobald das Gummigold auf den Rädern eures Rennwagens die beste Ausbaustufe erreicht hat (am besten kauft ihr gleich das vierte Level ein, kostet ja nicht die Welt), sollte es als nächstes eine bessere Gangschaltung sein – und zwar das erste, billigste Update. Das bringt nämlich einen fünften Gang mit, wovon sowohl euer Werksmotor als auch euer Nitro-Boost als drittes Tuning-Upgrade profitieren. Überhaupt entfaltet die Kombination aus Nitro-Upgrades und besserer Gangschaltung spürbar mehr Zug als einfach nur ein neuer Motor.

Am besten mit Copilot

Übrigens machen alle drei der *Top Gear*-Ableger im Splitscreen-Mehrspieler-Modus ausgesprochen viel Spaß! *Top Gear 1* und *2* können euch eine Zwei-Spieler-Saison anbieten, *Top Gear 3000* packt im Versus-Duell sogar satte vier Teilnehmer. Dank seiner sehr taktisch geprägten und anspruchsvollen Rennen ist *Top Gear 2* definitiv eine Multiplayer-Granate! ■ **Benjamin Kegel**

WEITER ZU TOP GEAR 3

„Autor“ kommt eben von „Auto“. Deswegen fällt es einem gewissen N-ZONE-Redakteur auch leicht, seine Konkurrenten um über 30 Sekunden abzuhängen.

TOP GEAR 3

Kernfusion statt Kraftstoff: Der dritte Part der *Top Gear*-Serie überspringt locker 1.000 Jahre und lädt euch auf ein Rennspiel-Spektakel rund um unsere Galaxis ein – Warpantrieb inklusive!

Der letzte *Top Gear*-Titel aus der 16-Bit-Ära hört auf den Namen *Top Gear 3000* – und das Ding schoss bei seinem Release im Frühjahr 1995 härter den Vogel ab als eine Langstrecken-Haubitze einen Spatz. Da war zunächst das Setting: Spielten *Top Gear 1* und *Top Gear 2* noch in der Moderne, beförderte *Top Gear 3000* seine ziemlich überraschten Serienfans weit in die Zukunft – in das Jahr 2962, um genau zu sein.

Saturn- statt Nürburgring

Entsprechend nachhaltig hatte sich im dritten *Top Gear*-Ableger auch der Rennsport verändert: Statt durch die Kontinente der Erde geleitete euch der Rennkalender nun zu exotischen Strecken auf allerlei Planeten verschiedener Sonnensysteme. Statt Benzintanks und Pit-Stop-Boxen gab es nun Automotoren auf Fusionsreaktorbasis und farbige Streckenabschnitte zum Aufladen der elektrischen Fahrzeugbatterien. Und statt einer gemächlichen Höchstgeschwindigkeit von um die 230 km/h in *Top Gear 1* schafften die Boliden in *Top Gear 3000* aus dem Stand 350 Sachen. Wohlgemerkt bei leerem Tank als Notfallgeschwindigkeit, bei voll geladenem Fusionsreaktor inklusive gezündetem Endstufen-Boost machte es sich die Tachonadel auch gerne mal jenseits der 650er-Marke bequem. Dazu katapultierten sich eure Boliden mit wilden Sprüngen über Hindernisse hinweg oder wurden von Warpfeldern schnell und sicher über den Asphalt teleportiert.

Keine runde Sache

Nicht nur inhaltlich brachte *Top Gear 3000* einige Neuerungen mit, auch die Technik der sich stetig weiterentwickelnden Nintendo-Catridges erlaubte Kemcos jüngstem Rennspiel viele neue Möglichkeiten. So wurde das Modul des futuristischen Racers als einziges SNES-Spiel überhaupt mit dem seinerzeit brandneuen DSP-4-Chip ausgeliefert. Dadurch waren die Streckendesigner während der Programmierarbeiten an *Top Gear 3000* nicht länger zu in sich abgeschlossenen Rundkursen verpflichtet. Stattdessen konnten sie bei Straßenweichen und High-Speed-Pisten mit unterschiedlichen Start- und Zielpunkten so richtig die Sau rauslassen – und taten das auch. Viele der Abzweigungen bieten klare Geschwindigkeitsvorteile, dafür gibt es auf den Umwegen oft verschiedene Boni zu finden: Aufladestationen für Energie und Fahrzeugpanzerung, Geschwindigkeitsboosts, zusätzliche Turboladungen oder auch dicke Geldpakete. Vor allem letztgenanntes Goodie sammelt man stets gerne ein, denn *Top Gear 3000* übernimmt und erweitert das Tuning-System aus *Top Gear 2:* Auch hier dürft ihr neue Motoren, Reifen, Gangschaltungen, Fahrzeugpanzerung und Boost-Systeme einkaufen.

Anders als noch in *Top Gear 2* sind in *Top Gear 3000* nicht vom Start an alle Tuning-Upgrades freigeschaltet. Erst nach einigen Strecken werden alle Teile verfügbar.

Blaue Streifen raprieren Beschädigungen an eurem Auto, roten Streifen laden eure Motorbatterie auf. Es lohnt sich mitunter, auf beiden Streifen langsam zu fahren.

Wenn das mal nicht die Zukunft der 16-Bit-Racer war: *Top Gear 3000* brachte neben der Saison für zwei Mann sogar einen Versus-Modus für vier Spieler mit!

Tuning-Inflation

Sobald ihr euch zum ersten Mal durch das Tuning-System von *Top Gear 3000* blättert, müsst ihr als *Top Gear 2*-Veteran ob der gesalzenen Preise zunächst schlucken! Doch keine Panik: Sämtliche Upgrades sind jetzt zwar wesentlich teurer als in *Top Gear 2*, dafür könnt ihr pro Strecke aber auch bis zu 260.000 Dollar verdienen. 100.000 Dollar gibt es für einen Sieg; 30.000 Dollar (Bonus A) für das Durchfahren der Ziellinie bei aktiviertem Turbo; 70.000 Dollar (Bonus C) für das Beenden eines Rennens ohne Kollision mit einem anderen Fahrzeug; 40.000 Dollar (Bonus D) für das Ausbleiben von Unfällen mit Streckenhindernissen; 20.000 Dollar (Bonus E) für das Nicht-Überfahren der Streckenbegrenzung.

Null Infos dank Liste B

Moment mal, fehlt da nicht etwas? Können die bei der N-ZONE etwa kein Alphabet? Gut aufgepasst, wir haben einen Buchstaben ausgelassen! Der ominöse Bonus B ist derart geheim, dass sich um sein Erlangen zwar allerlei Mythen und Spekulationen ranken, ihn bis heute aber praktisch niemand tatsächlich zu Gesicht bekommen hat. Kein Witz! Und es ist nicht das einzige Problem des letzten SNES-Serienablegers, denn nur für wen *Ridiculous Fishing* als Angelsimulation durchgeht, kann *Top Gear 3000* ernsthaft als echtes Rennspiel bezeichnen …

Heiße ich HAL?!

Weil die Entwickler die Streckenführung einfach nicht den komplett irrsinnigen Fahrzeuggeschwindigkeiten angepasst haben, wird man als Genrefreund mit Hang zum Arcade-Bleifuß hier vom Steuermann zum Passagier degradiert. Gerade in seinem letzten Drittel verkommt *Top Gear 3000* zu einem völlig hanebüchenen „Augen zu und durch!"-Racer mit Geschwindigkeiten und Kurven, die schlicht außerhalb des menschlichen Reaktionsvermögens liegen. Würden sich eure KI-Rivalen wenigstens gemeinsam mit euch zu einem heiteren Crash-and-Burn-Ausritt abseits jeglicher Streckenmarkierungen verabreden, käme hier vielleicht noch so etwas wie ein taktisch-spaßiges Rennspiel bei rum. Aber weil eure CPU-Beifahrer in ihren mörderisch getunten Autos trotz 550 Sachen auf der Strecke liegen wie eine Dampfwalze im Teerbecken, habt ihr als stolze Besitzer eines biologischen Rechenzentrums zwischen euren Ohren das Nachsehen und -fahren. Und das wohlgemerkt auf der Amateur-Stufe. Solltet ihr es tatsächlich wagen, euch am höchsten Schwierigkeitsgrad von *Top Gear 3000* zu versuchen, können euch nur noch rigoroses Passwort-Aufschreiben und Gott helfen – wobei selbst der wohl nur die Hälfte der auf euch wartenden Schikanen meistern dürfte.

Benjamin Kegel

Wir könnten euch noch so manchen Schwank über das Selbstverständnis von *Top Gear 3000* erzählen, aber dieser Screenshot hier spricht eigentlich prima für sich.

DIE ZUKUNFT DES RENNSPORTS

Weil Kemco offenbar der Meinung war, ihr hättet mit den bizarren Geschwindigkeiten in *Top Gear 3000* noch nicht genug am Hacken, erweiterten die Kollegen auch gleich noch eure Fahr-Werkzeuge.

BOOST

Der Nitro-Boost hat die *Top Gear*-Serie groß gemacht – und selbstverständlich trägt auch der dritte Teil der Reihe eurer Lust an der Raserei Rechnung. Wer die Nachbrenner in *Top Gear 3000* bis zu ihrer Maximalstufe hochzüchtet, bekommt die stärksten Boosts der gesamten Rennspiel-Staffel zu Gesicht. Das Nitro der Zukunft katapultiert euch locker jenseits der 650 km/h – das ist etwas mehr als die halbe Schallgeschwindigkeit und sieht auf der Strecke auch genau so aus.

JUMP

Das zweite Upgrade, dessen ihr im Spiel nach einiger Zeit habhaft werden könnt, ist der Jump-Beschleuniger. Dabei handelt es sich um eine spezielle Federung, die euer Auto einen gewaltigen Satz in die Luft machen lässt. Wahrscheinlich dürfte der Jump euer am meisten genutztes Werkzeug werden, lassen sich mit ihm doch die nervigen und teuren Kollisionen mit euren Rivalen auf der Strecke vermeiden. Setzt dafür nur rechtzeitig zum Sprung an!

WARP

Die dritte Neuentwicklung am *Top Gear*-Markt hört auf den Namen Warp – und tut genau das, was man ob einer solchen Bezeichnung erwartet: Das Tool teleportiert euer Fahrzeug von einem Punkt der Strecke weiter nach vorne. Weil ihr dabei unbeschadet mitten durch Materie fahren könnt, eignet sich der mächtige Warp prima zum Überholen großer Gegnergruppen. Damit ähnelt er dem Jump-Werkzeug, ist aber – anders als die Hüpf-Federung – nicht unbegrenzt verfügbar.

ATTRACTOR

Das komplizierteste aller Werkzeuge ist der Attractor, der eigentlich ein ziemlich raffiniertes und wertvolles Stück Rennspieltechnologie wäre – schließlich könnt ihr euch mit dem Traktorstrahl an einen vor euch fahrenden Konkurrenten klemmen und euch so schnell näher an ihn heranangeln. Leider werdet ihr so sehr mit der lächerlichen Geschwindigkeit von *Top Gear 3000* zu kämpfen haben, dass der zusätzliche Einsatz des Attractors völlig unrealistisch bleibt.

INFRARED

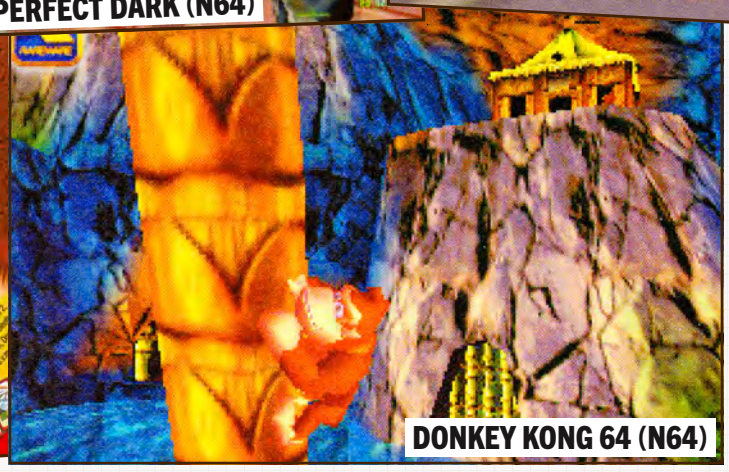
Habt ihr Probleme mit den Fahrten bei Nacht? Bemerkt ihr auf den oft stockfinsteren Strecken Kurven und andere Fahrzeuge viel zu spät? Kein Problem, dafür gibt es die Infrarot-Frontscheibe! Dieses raffinierte Teil zeigt euch bei schlechten Lichtverhältnissen die Piste um euch herum wie aus einer Art Nachtsichtbrille an. Das Beste am Infrarot-Upgrade: Es handelt sich hier um ein passives, unbegrenzt nutzbares Werkzeug, das ihr nicht einmal selbst einschalten müsst.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

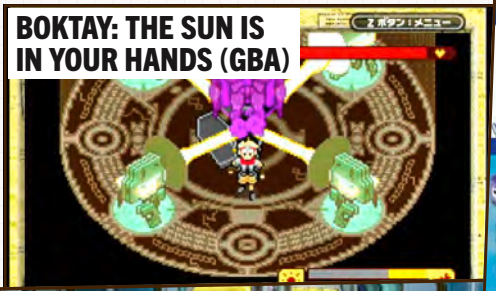
N-ZONE 07/1999

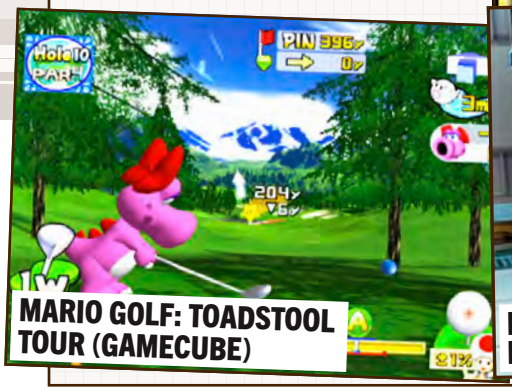


Wie die aktuelle Ausgabe stand die N-ZONE 07/1999 ganz im Zeichen der E3. Stolze 17 Vorschauen beschäftigten sich mit den kommenden Highlights für das Nintendo 64. Das größte Highlight darunter war *Donkey Kong 64*, dem die Redaktion drei Seiten Platz widmete. Mit *Perfect Dark* und *Jet Force Gemini* war Kult-Entwickler Rareware gleich noch zwei weitere Male im Preview-Teil vertreten. Der Game Boy wurde in dieser Ausgabe vollkommen ausgeklammert – auch im sechs N64-Spiele umfassenden Testteil. Am besten schlug sich hier die Import-Version von *Pokémon Stadium 2*, die stolze 88 Prozentpunkte einheimste. Aber auch *Command & Conquer* (84%) und *Pokémon Snap* (85%, Import) kamen gut bei den Testern an. Im Tipps-und-Tricks-Teil fand sich neben dem zweiten Teil der Komplettlösung zu *Mystical Ninja 2 starring Goemon* ein satte sieben Seiten umfassender Strategie-Guide zum Rennspiel *Beetle Adventure Racing*. Eine ziemlich kuriose Spiele-Wahl, die wohl auf die schon damals übliche alljährliche Spieleflaute im Sommer zurückzuführen war.

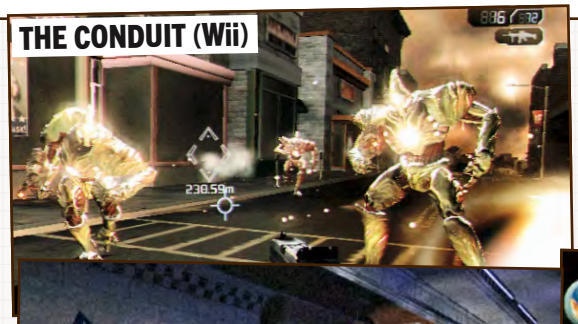
AUSGABE 07/2004

Auch in der Ausgabe 07/2004 war die E3 ein großes Thema. Das Problem: Der Redaktionsschluss war extrem ungünstig gesetzt, sodass es die Neuankündigungen gar nicht mehr ins Heft schafften. Stattdessen spielten die Redakteure Orakel und beschäftigten sich mit Titeln wie *Metroid Prime 2: Echoes* oder *Paper Mario 2*, die auf der Spielemesse in L.A. bald darauf näher vorgestellt werden sollten. Kuriosum am Rande: In einem Extra-Kasten in der *Metroid*-Vorschau wurde über den kommenden Hollywood-Blockbuster zu der Spielereihe berichtet, bei dem John Woo Regie führen und der 2006 in die Kinos kommen sollte. Bis heute ist aus dem Projekt leider noch immer nichts geworden. Der Testteil war dünn, dafür aber ausgesprochen hochwertig besetzt. Auf fünf Seiten wurde *Mario Golf: Toadstool Tour* einem ausführlichen Rundum-Check unterzogen und konnte eine Mehrspieler-Wertung von 85 Prozent einsacken. Ebenfalls auf fünf Seiten wurde *Phantasy Star Online: C.A.R.D. Revolution* getestet – eines der extrem seltenen Gamecube-Spiele mit Online-Multiplayer. Angesichts von 86 Prozentpunkten im Singleplayer und satten 90 im Mehrspieler-Modus lohnte sich die Anschaffung eines Breitband-Adapters aber. Auf dem Game Boy Advance überzeugte das ungewöhnliche Abenteuer *Boktai: The Sun is in your Hands* des *Metal Gear*-Schöpfers Hideo Kojima mit 88 Prozent. Das Besondere: Auf dem Modul befindet sich ein Lichtsensor, der nur auf Sonnenlicht reagiert und für Kämpfe und Rätsel genutzt wird. Definitiv kein Titel für Stubenhocker! Zu guter Letzt ehrte die Redaktion im Import-Test den knuddeligen Strategie-Knaller *Pikmin 2* mit einer Wertung von 90 Prozentpunkten im Singleplayer und 86 im Multiplayer.





AUSGABE 07/2009



Die N-ZONE 07/2009 hatte ein bestimmendes Thema und das hörte auf den Namen Wii Motion Plus. Nach der Kritik an der ungenauen Bewegungserkennung der Wii-FB reichte Nintendo endlich einen Adapter nach, der (beinahe) 1:1-Umsetzungen der ausgeführten Gesten ermöglichte. Mit *Tiger Woods PGA Tour 10*, *EA Sports Grand Slam Tennis* und *Virtua Tennis 2009* wurden auch gleich die ersten Spiele getestet, die Wii Motion Plus nutzen. Das Ergebnis: Es funktionierte und verbesserte die Spielerfahrung erheblich! Auch sonst war der Testteil mit fast 30 Titeln extrem prall gefüllt. Das größte Highlight darunter: Das heiß erwartete *The Conduit*, das die Redaktion auf sechs Seiten unter die Lupe nahm und mit 82 Prozentpunkten (Singleplayer) beziehungsweise 90 (Multiplayer) ehrte. Nicht ganz so sehnsüchtig herbeigewünscht, aber für ältere Zocker mit SNES-Erfahrung erfreulich war *Punch-Out!!*, das Quasi-Remake des 16-Bit-Sportspektakels: Mit einer Wertung von 87 Prozent im Einzelspieler-Modus konnte es die Tester überzeugen. Das größte DS-Spiel des Monats war die *Pokémon Platin-Edition*, die im Singleplayer 89 und im Mehrspieler 91 Prozentpunkte ergatterte. Man würde meinen, dass bei so vielen Tests die Vorschau-Berichte auf der Strecke geblieben wären, aber auch das war nicht der Fall. Acht kommende Abenteuer für Wii und zwei für den DS stellte die Redaktion vor. Besonders die Grusel-Abenteuer *Silent Hill: Shattered Memories* und *Cursed Mountain* sowie das Handheld-Action-RPG *Kingdom Hearts 358/2 Days* erwiesen sich dabei als interessant und vielversprechend.

MARIO KART 8 GUIDE

Volle Kontrolle: Wir liefern euch Fahr-Tipps zu allen Strecken der acht Cups in *Mario Kart 8*!

Author: Volker Raab

PILZ-CUP

Mario Kart-Stadion
Auf der ersten Strecke des Pilz-Cups dreht ihr eure ersten Eingewöhnungsrunden. Durch die breite Straße und die leicht einsehbaren Kurven könnt ihr hier das Driften problemlos üben. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass die Piste auf jedem der Schwierigkeitsgrade ohne größere Probleme bewältigt werden kann. Abkürzungen sind keine vorhanden. Erwähnenswert sind lediglich die Boost-Felder in den Anfangs- und Endkurven sowie die über die Strecke verteilten Sprungschanzen. Versucht, möglichst viele der Geschwindigkeits-Helferlein zu passieren, um euch einen Vorteil zu verschaffen.

Zuckersüßer Canyon
Auf dieser Piste müsst ihr beim Driften in den engen Kurven gut aufpassen – aufgrund der oftmals fehlenden Streckenbegrenzung stürzt ihr schnell in die Tiefe und verliert dadurch wertvolle Zeit. Im Unterwasser-Abschnitt stehen euch zwei Routen zur Auswahl, die aber beide in etwa gleich lang sind. Für eine kleine Abkürzung am Ende der Strecke verwendet ihr ein Boost-Item und saust durch den riesigen Donut vor euch. Legt gleich anschließend eine scharfe Linkskurve ein, da ihr ansonsten gegen die Streckenbegrenzung brettert und auf der Zielgeraden viel Zeit verliert.

Wasser-Park
Nachdem ihr über die Sprungschanze hinter dem Haus gesprungen seid, könnt ihr im Looping durch mehrere Drifts hintereinander Geschwindigkeit aufbauen. Nach dem Unterwasser-Abschnitt erspäht ihr zu eurer Linken einige rotierende Teetassen. Falls ihr ein Boost-Item wie einen Pilz, den goldenen Pilz oder einen Stern übrig habt, ist das der richtige Zeitpunkt, um es zu aktivieren. Springt zwischen den Tassen hindurch, landet auf dem Dach und sichert euch dadurch eine hübsche Abkürzung. Doch aufgepasst: Ohne Item-Unterstützung stürzt ihr unweigerlich in die Tiefe!

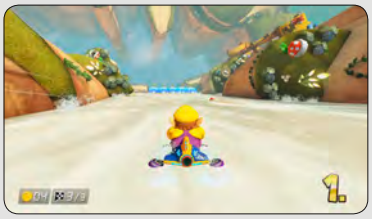
Steinblock-Ruinen
Nach zwei scharfen Kurven befindet ihr euch im Tempel. Nutzt die Anti-Gravitäts-Rampe zu eurer Rechten, um den rollenden Hindernissen auf der Strecke auszuweichen. In der ersten Runde müsst ihr nach Verlassen des Tempels entweder links oder rechts fahren. Ab Runde zwei könnt ihr auch die schnellere – und gefährlichere – mittlere Passage wählen, bei der ihr einen kurzen Gleiter-Flug absolviert. Passt die ganze Zeit über auf die rollenden Steinblöcke auf. In der letzten Kurve, kurz vor dem Ziel, entdeckt ihr links von euch einen Felsvorsprung. Nutzt ihn für eine Mini-Abkürzung.

BLUMEN-CUP

Marios Piste
Abkürzungen gibt es auf dieser Piste kaum. Dafür erwarten euch einige Gumbas auf der Strecke, die ihr besser gekonnt umfahrt, um keine Zeit zu verlieren. Aufpassen müsst ihr zudem bei den teilweise sehr eng geschnittenen Kurven, vor allem bei den in sich gewundenen Brücken. Karts mit einem hohen Handling-Wert sind hier klar im Vorteil. Ein wenig zusätzliche Geschwindigkeit holt ihr heraus, indem ihr die Sprungschanze kurz vor der Zielflagge passiert. Vergesst nicht, kurz vor dem Absprung den Sprung-Knopf zu drücken, um einen kleinen Boost zu erhalten.

Gruselwusel-Villa
Ein sich drehender Fahrbahn-Abschnitt, eine Unterwasser-Passage sowie ein kurzer Flug mit dem Gleiter zeichnen diese Piste aus. Richtige Abkürzungen lassen sich nicht ausmachen – mit einer Ausnahme: Legt ihr bei der Sprungschanze vor dem Gleiter-Abschnitt einen guten Abflug hin, landet ihr mit etwas Mühe im ersten Stock des Herrenhauses und seid ein wenig schneller unterwegs als im Erdgeschoss. Kurz vor der Ziellinie erwarten euch einige enge Kurven, bei denen ihr zusätzlich riesigen Hämmern ausweichen müsst, die gnadenlos auf Mario und Co. herabsausen.

Toads Hafenstadt
Nach der ersten scharfen Rechtskurve haltet ihr euch links. Anstatt auf die Brücke zu fahren, begebt ihr euch auf das Boot und springt mithilfe der Boost-Felder nach vorne. Noch eine Abkürzung findet sich auf dem Marktplatz, wo ihr nicht auf dem Boden entlangfahrt, sondern die Dächer der Markthütten entlangbrettert. Wählt bei der Bergauffahrt die äußere Kurve und kürzt dank des Boost-Feldes ein gutes Stück der Strecke ab. Nach der steilen Passage haltet ihr euch links und fahrt durch die schmale Seitengasse. Dank des Boost-Feldes am Ende verschafft ihr euch erneut einen Vorteil.



Shy Guys Wasserfälle
Euer größter Feind sind wieder einmal die engen Kurven samt fehlender Streckenbegrenzung. Solltet ihr einen Drift falsch setzen, ist es ratsamer, kurz auf die Bremse zu steigen, anstatt durch einen Sturz in die Tiefe noch viel mehr Zeit zu verlieren. Beim Ritt auf dem tosenden Wasserfall verschafft ihr euch durch die über die Strecke verteilten Boost-Felder einen Geschwindigkeitsvorteil. Auf dem Abschnitt könnt ihr zudem versuchen, durch Mini-Dirfts etwas Zusatz-Geschwindigkeit zu erhalten. Nach dem Wasserfall haltet ihr euch links und fahrt über ein weiteres Boost-Feld.

STERN-CUP

Sonnenflughafen
Ladet in der ersten Kurve euren Drift-Boost auf und saust anschließend über das Gepäckband. Vor dem großen Flugzeug nutzt ihr das Boost-Feld, um im Bauch des Fliegers zu landen und Boden gutzumachen. Bei der Linkskurve vor dem ersten Gleiter-Flug könnt ihr mit Boost-Item im Gepäck über die grüne Rampe links im Wasser abkürzen. Auf der schwebenden Plattform versucht ihr, in der großen Rechtskurve möglichst viele der Pfosten zu touchieren. Diese verschaffen euch einen Geschwindigkeitsschub! Kurz vor dem Ziel könnt ihr auf der rechten Seite für eine Abkürzung über das Förderband fahren – allerdings nur mit Beschleunigungs-Item, da ihr ansonsten sogar Zeit einbüßt.

Discodrom
Auf dieser Piste stehen euch immer wieder verschiedene Routen-Optionen zur Wahl, die aber bezüglich der Länge kaum einen Vor- oder Nachteil zu bieten haben. Durch die vielen Geschwindigkeits-Pfosten auf der Strecke könnt ihr euch aber dennoch einen Vorsprung erarbeiten – berührt die leuchtenden Stangen im Vorbeifahren, und ihr erhaltet stets einen kleinen Schub. Achtet darauf, in den teilweise sehr engen und durch die grelle Farbgebung recht unübersichtlichen Kurven nicht die Orientierung zu verlieren. Kurz vor dem Ziel gewinnt ihr im Gleiter-Abschnitt durch einen Sinkflug ein wenig Geschwindigkeit und weicht anschließend den Piranha-Pflanzen aus.

Delfinlagune
Nutzt die großen Ringe nach der ersten Kurve, um einen geringfügigen Geschwindigkeitsschub zu erhalten. Driftet durch die Linkskurve und versucht, die zweite Röhre von rechts als Sprungschanze zu nutzen. An der Wand fahrt ihr über die Boost-Felder und springt auf den Rücken der Muräne, wo ihr wesentlich schneller als am Boden unterwegs seid. Ihr Rückgrat könnt ihr für Stunts nutzen und dadurch drei- bis viermal zusätzlich Geschwindigkeit herausschinden. Solltet ihr einen Pilz oder etwas ähnliches erhalten, so hebt ihn euch bis kurz vor Schluss der Strecke auf: Mithilfe eures Helferleins könnt ihr über das steinige Terrain rechts von euch düsen und gewinnt dadurch Zeit.

Wario-Abfahrt
Durch geschicktes Driften könnt ihr euch hier schon früh einen Vorteil verschaffen. Innerhalb des Berges solltet ihr versuchen, vor dem Gleit-Abschnitt das Boost-Feld möglichst gut zu erwischen und dadurch auf dem Beschleunigungsfeld auf dem schwimmenden Eis-Brocken zu landen, um Zeit zu gewinnen. Im Wald-Abschnitt müsst ihr euer Kart zwischen den Bäumen hindurchmanövrieren – verzichtet hier lieber auf Drifts. Zurück auf der Piste benutzt ihr die Schneehügel für Stunts und erhaltet dadurch Geschwindigkeits-Boosts. Kurz vor Streckenende könnt ihr dank Boost-Item im Gepäck die letzte Kurve abschneiden – eine unscheinbare Abkürzung mit großer Wirkung!

SPEZIAL-CUP

Wolkenstraße
Nach der ersten großen Linkskurve seht ihr zu eurer Linken eine große, gelb-orangene Gummi-Plattform. Fahrt darauf zu und absolviert einen Stunt, um beim Absprung einen Geschwindigkeitsschub zu erhalten. Anschließend gelangt ihr zu einem geraden Streckenabschnitt voller Boost-Felder. Der Blitz, der regelmäßig in eines der Felder einschlägt, kündigt sich stets eine Sekunde vorher an – reagiert entsprechend und wählt eines der nicht betroffenen Felder. Abschließend erwarten euch eine besonders enge Kurve und eine praktische Abkürzung: Springt rechts der Strecke über die großen Blätter, um kurz vor dem Ziel noch einige Meter gutzumachen.

Bowsers Festung
Achtet auf der Piste auf die feurigen Hindernisse und riesigen Steinkugeln, die euch mühelos plätten können. Um den riesigen Lava-Bowser herum gibt es zwei mögliche Routen. Er schlägt sowohl links als auch rechts mit seiner Faust auf die Strecke, wodurch er die Piste zum Beben bringt. Solltet ihr auf der Route unterwegs sein, auf der er gerade am Hämmern ist, müsst ihr seiner Pranke ausweichen, könnt die Bodenwellen dafür aber für Stunts nutzen. Bei der Gleit-Sequenz weicht ihr den Feuer-Fontänen aus. Ab Runde zwei solltet ihr ein Auge auf die Bowser-Statuen am Strecken-Rand haben, da sie euch mit Laser-Strahlen das Leben schwer machen.

Knochentrockene Dünen
Hier erwarten euch einige Knochentrocken, welche die Strecke bevölkern und denen ihr durch geschicktes Fahren ausweicht. Habt ihr ein Boost-Item, so könnt ihr bei dem Sandloch zu Beginn der Strecke die Rampe für einen zusätzlichen Geschwindigkeitsvorteil benutzen. Wählt kurz darauf bei der Weggabelung die rechte Route über die Brücke und verschafft euch durch die Geschwindigkeits-Pfosten Boosts. Auf diese Weise entgeht ihr zudem den beißwütigen Piranha-Pflanzen, die euch auf der linken Route das Leben schwer machen. Versucht, nach der Gleiter-Passage auf dem Holzpfad zu landen, da ihr hier ein wenig schneller als auf dem Erdboden unterwegs seid.

Regenbogen-Boulevard
In der runden Raumstation achtet ihr auf den Untergrund und begebt euch auf die grünen Pfeile, um nicht gegen das Förderband anfahren zu müssen. Je nach Runde wechseln die Pfeile ihre Position. Nach dem ersten Gleiterflug wählt ihr die rechte Route und fahrt bis zur nächsten Rechtskurve. Hier könnt ihr über den Streckenrand springen und die Kurve komplett auslassen – eine gewaltige Abkürzung! Kurz vor Ende der Strecke erwartet euch eine langgezogene Kurve mit zahlreichen Boost-Feldern. Legt einen langen Drift hin und versucht, dabei möglichst viele der Felder zu passieren, um hier das maximale an Geschwindigkeit herauszukitzeln.

PANZER-CUP

Kuhmuh-Weide
Achtet bei den Drifts auf dieser Piste darauf, nicht aus Versehen in die Wiese zu brettern. Hier stürzt ihr zwar nicht in die Tiefe, verliert durch den verlangsamenden Untergrund aber gehörig an Geschwindigkeit. Obacht geben solltet ihr bei den Kühen, die Teile der Strecken bevölkern, sowie bei den Maulwurfhügeln samt herausspringenden Bewohnern. Die Ränder der Erdgupfel könnt ihr allerdings für eure Zwecke missbrauchen und für Stunts benutzen. Versucht unbedingt, auf das Boost-Feld rechts auf der Strecke kurz vor den Windmühlen zu gelangen. Auf diese Weise könnt ihr den folgenden Streckenteil samt bremsender Gras-Flächen dank Gleiter einfach überfliegen.

Cheep-Cheep-Strand
Folgt bei dem schmalen Sandstrand-Abschnitt vor dem Leuchtturm nicht einfach stur der Route, sondern begebt euch unter Wasser. Anders als im DS-Original nämlich stellt dies in dieser Version des Cheep-Chepp-Strands kein Hindernis mehr für euch dar. Auf diese Weise schneidet ihr ein gutes Stück des Weges ab. Achtet jedoch auf die Krabben, die euch sowohl inner- als auch außerhalb des Meeres gerne vor die Motorhaube laufen. Ansonsten versucht, die über die ganze Piste verteilten Sprungschanzen zu eurem Vorteil zu nutzen. In den engen Kurven vor der Ziellinie könnt ihr durch gelungenes Driften noch einiges an Geschwindigkeit herausholen.

Marios Piste
Im Vergleich zur Original-Strecke auf dem GBA verfügt die Wii-U-Version von Marios Piste über Anti-Gravitations-Kurven. Spielerisch hat dieser Umstand aber nur geringfügigen Einfluss, denn euch erwartet eine relativ klassische Rundfahrt mit breiten Straßen und vielen Drift-Möglichkeiten. Nach der ersten schwerelosen Kurve haltet ihr nach einer Sprungschanze mit Boost-Feld rechts der Piste Ausschau und werdet mit einem der geschwindigkeitsfördernden Gleiter-Abschnitte belohnt. Kurz vor der Zielflagge biegt ihr rechts in die Boxengasse ein, an deren Ende ihr durch ein Boost-Feld zusätzlich Gas geben könnt.

Toads Autobahn
Wie im N64-Original sind die Straßen gesäumt von Autos und Lastern. Begebt euch, wann immer möglich, mittels der Anti-Gravitations-Streifen an die Wände und weicht den motorisierten Maschinen dadurch mühelos aus. Einige der Autos verfügen zudem über Rampen mit Boost-Feldern – nutzt diese, um zusätzliche Geschwindigkeit zu erhalten. Solltet ihr auf der Straße unterwegs sein, haltet euch rechts, um mit dem Fluss der Autos mitzufahren und dadurch den Gefährten besser ausweichen zu können. Zudem solltet ihr in diesem Fall Drifts nur in sicheren Momenten absolvieren, da ihr in diesen Momenten besonders leicht in Unfälle verwickelt werden könnt.

BANANEN-CUP

Staubtrockene Wüste
Statt Knochentrocken und Piranha-Pflanzen machen euch auf dieser Piste die wandelnden Kakteen das Leben schwer. Mit Pilzen oder dem Stern im Gepäck, erwarten euch zahlreiche Möglichkeiten, Kurven abzuschneiden und euch dadurch einen Vorteil zu verschaffen. Aktiviert eines der praktischen Helferlein und saust anschließend über den Sand am Streckenrand, der ansonsten eure Geschwindigkeit stark hemmen würde. Bei der Treibsand-Grube legt ihr links oder rechts am Rand einen langen Drift hin. Ab der zweiten Runde entdeckt ihr einige umgefallene Steinsäulen auf der Strecke. Nutzt diese, um euch mittels Stunts einen Geschwindigkeitsschub zu verschaffen.

Königliche Rennpiste
Der Rand der Piste ist an vielen Stellen von Piranha-Pflanzen gesäumt – kommt ihnen nicht zu nahe und entgeht auf diese Weise einer Zukunft in ihrem Verdauungstrakt. Nachdem ihr Peachs Schloss umfahren habt, seht ihr links der Piste eine Sprungschanze – nutzt sie (so ihr ein Boost-Item dabei habt) für einen kleinen Geschwindigkeitsbonus. Beim Gleitflug nach der Fahrt unter den Glocken-Bögen weicht ihr dem Heißluftballon aus, um nicht an Geschwindigkeit zu verlieren, und legt anschließend einen Sturzflug hin. Auf der nun folgenden, sehr breiten Straße absolviert ihr in den gnädig geschnittenen Kurven ein paar gelungene Drifts und saust über die Ziellinie.

Donut-Ebene 3
Keine Abkürzungen, keine Boost-Felder, keine Anti-Gravitations-Spielereien – auf dieser Piste ist primär fahrerisches Können gefragt. Lediglich die Maulwurfshügel gegen Ende der Strecke könnt ihr für einen Stunt mit anschließendem Geschwindigkeitsvorteil nutzen. Um erfolgreich zu sein, müsst ihr eure Drift-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Versucht, euch schon möglichst früh in die Kurven zu legen, und den Boost aus dem letzten Drift stets gleich mit in den nächsten zu nehmen. Übrigens keine Sorge, falls ihr bei einer der Holzbrücken ins Wasser fallen solltet: Anders als im SNES-Original könnt ihr auch im kühlen Nass problemlos weiterdüsen.

DK Dschungel
Den Tiki-Taka-Statuen und Fröschen auf der Strecke weicht ihr aus. Vor dem Tempel nutzt ihr die Rampe links der Strecke und legt einen kurzen Gleitflug hin. Bei den Rampen vollführt ihr Stunts für zusätzliche Geschwindigkeit. Beim Gleiter-Abschnitt nach dem Tempel weicht ihr den Winden aus, um möglichst nicht im Wasser unter euch fahren zu müssen und dadurch Zeit zu verlieren. Wenn eure Drift-Künste es erlauben, wählt ihr bei der Kurve vor dem Ziel die engere Passage. Hier gibt es im Gegensatz zur zweiten Route zwar keine Boost-Felder, durch die kürzere Strecke seid ihr aber trotzdem wesentlich schneller unterwegs. Legt beim Abgrund einen Stunt-Sprung hin.

BLATT-CUP

Wario-Arena
Nach den engen Kurven zu Beginn der Strecke erwartet euch ein Matsch-See mit Boost-Feldern in der Mitte. Versucht, diese möglichst nicht zu verpassen, da euch eine Fahrt durch den Schlamm einiges an Zeit kostet. Bleibt bei den Erdhügeln mit den Flammen-Hindernissen in der Mitte der Piste und vollführt gelungene Stunts, um euch nicht den Hintern zu verbrennen. Im Anti-Gravitations-Abschnitt weicht ihr weiteren Feuer-Fallen aus und versucht, im darauffolgenden Abschnitt keines der Boost-Felder zu versäumen. Unter Wasser benutzt ihr die kleinen Erhebungen auf der Strecke, um durch Stunts einen zusätzlichen Geschwindigkeits-Schub zu erhalten.

Instrumentalpiste
Schneidet eure Kurven nicht zu eng, um nicht in den Abgrund zu stürzen, und weicht den Bissen der riesigen Piranha-Pflanzen aus. Einige Boost-Felder auf der Strecke geben euch einen Extra-Schub. Teilweise könnt ihr die Klavier-Tasten auf dem Boden für Stunts nutzen. Vor dem Abschnitt mit den Riesen-Noten vollführt ihr auf der Sprungschanze einen Stunt und segelt daraufhin mit dem Gleiter an den frech grinsenden Gesellen vorbei. Solltet ihr auf dem Boden unterwegs sein, könnt ihr die Bodenwellen, welche die Noten auslösen, für weitere Stunt-Boosts verwenden. Die Trommel rechts der Strecke im nächsten Abschnitt kurz vor dem Ziel benützt ihr als kleine Abkürzung.

Sorbet-Land
Den Schlittschuh-laufenden Shy Guys sowie den riesigen Eis-Blöcken auf der Strecke weicht ihr aus. Statt auf den zwei großen Eisflächen auf der Strecke an der Oberfläche entlang zu fahren, nutzt ihr die Löcher und lasst euch in das kühle Nass darunter fallen. Unten erwarten euch jeweils einige Beschleunigungs-Streifen sowie Sprungschanzen, mit denen ihr euch einen Geschwindigkeits-Vorteil verschaffen könnt. Alternativ begebt ihr euch am Ende der zweiten Eisfläche links von der Piste hinter die Eisskulptur und entdeckt eine Sprungschanze mit Boost-Feldern, durch die ihr einen Teil der Strecke mit dem Gleiter eures Gefährts zurücklegen dürft.

Yoshi-Tal
Wir empfehlen euch, nach der Linkskurve vom Start erst nach rechts, dann nach links und gleich wieder nach rechts abzubiegen. Generell hat aber keine der mannigfaltigen Routen einen allzu großen Vor- oder Nachteil – abgesehen von ein paar Gumbas auf der Fahrbahn. Aufgrund der Tatsache, dass die meisten Kurven durch einen Zaun gesichtert sind, raten wir euch, stets fleißig zu driften. Achtet kurz vor Schluss auf das große Yoshi-Ei, das vor der Brückeneinfahrt hin- und herrotiert und euch bei Kontakt gnadenlos plättet. Mit einem Pilz im Gepäck holt ihr bei der Sprungschanze rechts der Piste kurz vor dem Ziel noch ein wenig Zusatz-Geschwindigkeit heraus.

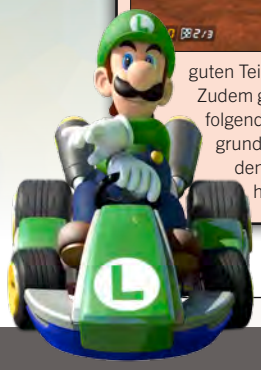
BLITZ-CUP

Ticktack-Trauma
Anders als im DS-Original sind die Zeiger auf dem riesigen Ziffernblatt kurz nach Rennbeginn kein Hindernis mehr – nutzt sie neben den Beschleunigungsfeldern für weitere Stunt-Boosts. Den großen Pendeln weicht ihr aus, indem ihr sie genau beobachtet und den Moment abpasst, in dem sie gerade von euch wegschwingen. Bei den vier Zahnrädern fliegt ihr, wenn möglich, mit dem Gleiter darüber hinweg und folgt ansonsten der sich je nach Runde ändernden Drehrichtung. Am Ende der Strecke fahrt ihr über das Zahnrad, dass sich in Fahrtrichtung bewegt – auch dies ändert sich je nachdem, in welcher Runde ihr gerade unterwegs seid. Euer Lohn ist ein Geschwindigkeitsschub.

Vulkangrollen
Welche der beiden Routen ihr bei der ersten Weggabelung in der Höhle wählt, ist egal – sie sind gleich lang. Bei der anschließenden Fahrt über den Lava-See nutzt ihr die Sprungschanze und könnt dadurch einen guten Teil des gefährlichen Abschnitts mit dem Gleiter überfliegen. Zudem gelangt ihr nur auf diese Weise zum Boost-Feld auf der nun folgenden Anhöhe. Bei der zweiten Weggabelung tendieren wir aufgrund der besseren Streckenführung zur rechten Route. Weicht den Feuerwesen auf der Piste aus und nutzt bei jeder Gelegenheit die Erhebungen auf der Strecke für Stunt-Boosts.

Röhrenraserei
Nutzt die Booster zu Beginn der Strecke ebenso wie die Sprungschanzen, dank denen ihr Stunt-Boosts vollführen könnt. Weicht der riesigen Piranha-Pflanze weitflächig aus – ihr Schnapp-Radius ist relativ groß. Versucht, nach den Geschwindigkeitsfeldern oben auf den Blöcken zu fahren, um keine Zeit zu verlieren und nutzt die herausragenden Röhren am Boden für Stunt-Boosts. Unter Wasser nutzt ihr ab der zweiten Runde die Strömungen, um die Boost-Felder oberhalb der zweiten Piranha-Pflanze zu erreichen. Nach dem Gleiter-Flug vollführt ihr auf der breiten Straße ein paar gelungene Drifts und gebt Acht, nicht in die Gumbas auf der Strecke zu brettern.

Regenbogen-Boulevard
Verwendet die Boost-Felder sowie die leuchtenden Ringe für zusätzliche Geschwindigkeit. In den Abschnitten mit den auf- und abspringenden Kettenhunden weicht ihr den bissigen Gesellen aus und nutzt die Bodenwellen, die sie erzeugen, für Stunt-Boosts. Erfahrene Spieler vollführen in den zahlreichen ausladenden Kurven der Piste gleich zwei Drift-Boosts hintereinander. Anders als im N64-Original sind allerdings nicht mehr alle Passagen durch Streckenbegrenzungen abgesichtert – passt also auf, nicht in den Abgrund zu stürzen. Abkürzungen oder alternative Routen welcher Art auch immer gibt es auf dem Regenbogen-Boulevard hingegen keine.



JESSICA IM SMASH-BROS-FIEBER

Der N-ZONE-Kreativitäts-Aufruf trägt Früchte und resultiert in tollen Bildern unserer Leser – Jessica begeisterte uns beispielsweise mit einer stylishen Bleistift-Zeichnung von Rosalina!

Hallo liebes N-ZONE-Team!

Ich bin nun seit vier Jahren Fan eures Magazins und wollte mal danke sagen, ihr seid echt klasse! In Ausgabe 03/2014 schreibt ihr: „... würden wir uns freuen, wenn ihr uns eure Kreativität auch mal auf andere Art und Weise zeigt. Mit Zeichnungen etwa."

Also dachte ich mir, mal doch mal ein Bild. Daraus wurde dann ein Fanart von Rosalina mit Luma. Ich hoffe, es gefällt euch, und vielleicht, wenn ihr mögt, könnt ihr es ja abdrucken.

Mit freundlichen Grüßen,
Jessica H.

N-ZONE: Hallo Jessica!
Selbstverständlich sind auch wir große Fans von Rosalina und Luma und haben es uns demnach nicht nehmen lassen, dein Werk in dieser Ausgabe abzudrucken. In diesem Sinne: Herzlichen Dank für dein schönes Bild und immer weiter so!

SELTENES SCHÄTZCHEN

Unser Leser Frank fragt sich, was sein altes Super Nintento Entertainment System wohl wert ist!

Hallo N-ZONE-Team!

Da ich gerade auf den tollen Titel *Mario Kart 8* spare, ist mir eingefallen, dass ich mein amerikanisches SNES verkaufen könnte. Doch ich finde einfach nicht den Wert meiner Konsole heraus. Wisst ihr, wie viel mein amerikanisches Super Nintendo wert ist? Ich habe euch auch ein Foto beigelegt.

Mit freundlichen Grüßen,
euer treuer Leser Frank Holler

N-ZONE: Hallo Frank!
Wir haben ein paar Internet-Shops gecheckt, um herauszufinden, zu welchen Preisen deine Konsole momentan gehandelt wird. Da deine nordamerikanische Version des guten alten Super Nintendo Entertainment Systems etwas seltener zu haben ist als PAL-Konsolen, kostet ein gut erhaltenes Exemplar beim Händler knapp 100 Euro. Allerdings mit Anschlusskabel und Netzteil sowie zwei Controllern. Wie wir auf deinem Foto sehen konnten, ist dein SNES schon etwas vergilbt. Ein weitverbreitetes Problem, da Nintendo bei der Produktion der Konsolen in den 90er-Jahren stellenweise empfindliches Plastik verwendet hat. So verändert sich die Farbe eines SNES-Gehäuses im Laufe der Zeit von Grau in Richtung Gelb. Übrigens erzielt eine stark vergilbte Konsole einen etwas schlechteren Preis als ein vergleichbares Modell im perfekten Originalzustand. Sollte sich zufällig jemand von euch für Franks Konsole interessieren, meldet euch bei uns (einfach per Brief oder E-Mail) und wir leiten eure Anfrage direkt an Frank weiter!

Frank spart auf *Mario Kart 8* und will sein gebrauchtes SNES verkaufen. Hier ein Bild seiner Import-Konsole, die schon deutliche Altersverfärbungen aufweist.

N-ZONE WETTET, DASS …

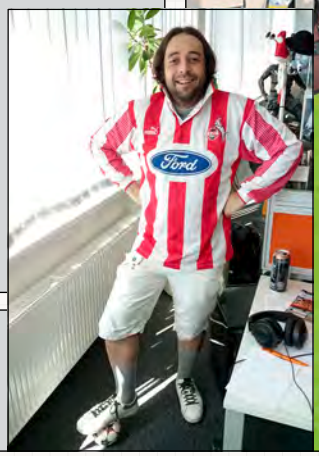
DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit dem neuen Jahr jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 09/2014 abgedruckt. So ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 05/2014 an der Reihe. Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und euch im *Inazuma Eleven*-Look ablichten zu lassen. Sebastian F. aus Passau und Christine W. aus Osterhofen haben die Aufgabe mit Bravour gemeistert, was Uwe zur Einlösung seiner Wettschuld bewegte!

DIE AKTUELLE WETTE
Nach dem ausgezeichneten *Mario Kart 8* erwarten wir voller Vorfreude den nächsten Hit aus dem Hause Nintendo: Demnach dreht sich in unserer aktuellen Wette alles um *Super Smash Bros.*! Übrigens haben wir uns entschieden, die Bedingungen etwas zu vereinfachen. So gilt unsere Wette bereits als gewonnen, sobald eine einzige passende Lesereinsendung rechtzeitig zum Teilnahmeschluss eintrifft. Sollte also ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, verpflichtet sich Uwe, einen Tag lang im *Smash Bros.*-Look in der Redaktion zu arbeiten!

1. Pickt aus den in *Super Smash Bros.* enthaltenen Charakteren euren Liebling heraus und stellt eine möglichst originalgetreue Verkleidung zusammen, die ihr im Anschluss natürlich auch anziehen sollt.

2. Auf dem Beweisfoto sollten möglichst zwei Personen in einer typischen Pose aus *Super Smash Bros.* abgebildet sein. Übrigens sind auch Fotos erlaubt, auf denen nur eine Person zu sehen ist. Zeigt uns, dass ihr auch im echten Leben einen würdigen *Super Smash Bros.*-Fighter abgeben würdet!

3. Diese Bedingung ist keine Pflicht und richtet sich an Perfektionisten: Wir würden gerne einen Bild-Hintergrund im Stil der *Smash Bros.*-Serie sehen!



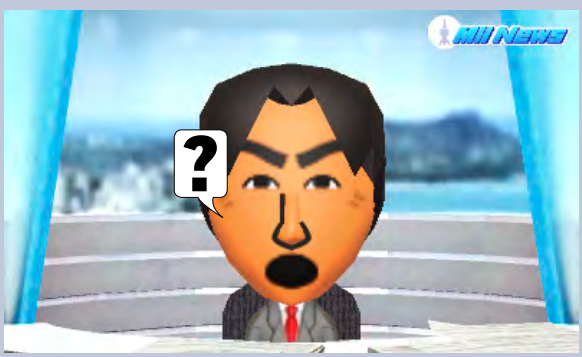
DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 05/2014 hat uns ein Bild von Christine und Sebastian erreicht. Uwe war so erfreut, dass er sich bereit erklärte, seine Wettschuld einzulösen und selbst als Spieler aufzukreuzen!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Juli 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unserer Leserin Birgit Beglau hat uns am besten gefallen!



Jetzt seid ihr dran:
Was sagt der Nachrichtensprecher auf diesem Screenshot zum brandneuen 3DS-Spiel *Tomodachi Life*?
Schickt eure Texte bis zum 4. Juli 2014 an:
redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.

1 Aufgrund der Einstellung der Nintendo Wi-Fi Connection hat unser Turnier-Experte Robin Cheah Anfang Mai einen finalen *Mario Kart Wii*-Wettbewerb durchgeführt. So wurde das großartige Game in einem letzten Turnier nochmals standesgemäß gewürdigt! Bei den zukünftigen Veranstaltungen in der „N-ZONE-Superliga“ werden wir uns also nur noch auf das Spielen von 3DS- und Wii-U-Games beschränken, da die Online-Modi von DS- und Wii-Games inzwischen nicht mehr funktionieren.

2 Der Start von *Mario Kart 8* war wie erwartet ein voller Erfolg, bereits am ersten Wochenende wurden laut Nintendo mehr als 1,2 Millionen Exemplare des Spiels verkauft. Grund genug für uns, ein entsprechendes Turnier zu veranstalten! Im Rahmen der Superliga planen wir derzeit ein großes Sommer-Turnier, bei dem natürlich ausschließlich *Mario Kart 8* gezockt werden soll. Der endgültige Termin steht noch nicht fest, weshalb ihr die neuesten Meldungen unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ beachten solltet.

3 Wenn ihr die aktuellsten Turnierinfos ohne Zeitverzögerung und direkt aus erster Hand erhalten wollt, beteiligt euch doch einfach und klickt bei der Facebook-Gruppe „N-ZONE Superliga“ auf „Gefällt mir“, sodass euch zukünftig keine Benachrichtigungen zu unseren Veranstaltungen entgehen! Übrigens könnt ihr euch bei Bedarf mithilfe der privaten Facebook-Mitteilungen auch problemlos mit der N-ZONE-Redaktion in Verbindung setzen.

4 Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen. Wer in der Superliga aktiv werden möchte, darf auf Wunsch auch eigene Beiträge veröffentlichen, die gegebenenfalls als „Facebook-Schmankerl“ auch in der N-ZONE abgedruckt werden!

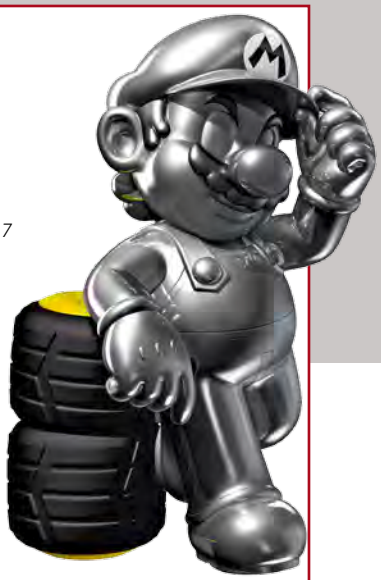
FACEBOOK-SCHMANKERL

BEITRAG VON SUPERLIGA-USER ANDI PUGLIESE:
In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr neben interessanten Beiträgen auch witzige Videos oder selbstgemachte Bilder posten. So hat unser äußerst aktives Mitglied Andi Pugliese einmal mehr ein tolles Artwork für uns erstellt, das wir an dieser Stelle auch gerne im Heft abdrucken. Schließlich hat sich Andi mit dem gelungenen N-ZONE-Logo (inklusive cooler Spiegelung) ganz schön viel Mühe gegeben – herzlichen Dank dafür!

Das finale *Mario Kart Wii*-Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ ist erfolgreich verlaufen, doch der nächste Wettbewerb startet bereits demnächst. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch keine Infos entgehen!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:



1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.

2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.

3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.

4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

HIGHSCORE-KNACKER

Die neue Highscore-Mission

1. Wählt beim brandneuen *Mario Kart 8* im Hauptmenü „Zeitfahren“. Sucht euch anschließend euren Lieblingsfahrer heraus und begebt euch zu den Rennstrecken des Stern-Cups.

2. Wählt nun die Strecke „Sonnenflughafen“ und startet ein Solorennen.

3. Sobald die drei Runden abgeschlossen sind und ihr mit eurer Gesamtzeit zufrieden seid, haltet die Home-Taste gedrückt, während das Ergebnis auf dem Bildschirm angezeigt wird.

4. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot eures Ergebnisses in der Community.

Schickt uns zusätzlich bis zum 7. Juli eine E-Mail mit der Angabe eurer Bestzeit an redaktion@n-zone.de. Bitte vergesst dabei nicht, uns auch eure Nintendo-ID mitzuteilen, damit wir eure Rekorde überprüfen können. Der Gewinner erhält eine kleine Überraschung!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

FAN-ARTWORKS - DIE SPIELERISCHE KUNST

64 Stunden. So lange hat unsere fleißige freie Redakteurin und Freizeit-Künstlerin Stefanie Groß benötigt, um das *Super Smash Bros.*-Meisterwerk anzufertigen, das ihr an dieser Stelle bewundern könnt. Das Ergebnis kann sich echt sehen lassen und war es uns wert, den beschränkten Platz unseres Kolumnen-Bildes in dieser Ausgabe einmal ausnahmsweise auszuweiten.

Mit ihren mit gewaltigem Aufwand angefertigten Videospiele-Artworks sowie ihrem Talent steht Steffi aber nicht alleine da. Fast jeden Monat erreichen uns große und kleine Kunstwerke von N-ZONE-Lesern, die wir auf den Leserbrief-Seiten sowie im Spielerforum abdrucken. Manche davon sind ganz klassisch mit Buntstift, Bleistift oder Acrylfarbe auf Papier gemalt – in diesem Heft am Beispiel von Stevens Kirby-Zeichnungen auf der vierten Leserbrief-Seite sowie Jessicas Interpretation von Rosalina im Spielerforum zu sehen. Andere entstehen wie das *Smash Bros.*-Bild am PC – blättert einmal um und ihr seht Christinas tolle *Yoshi's Island*-Kunstwerke. Teilweise ist die Menge an Material, die wir erhalten, so groß, dass es gar nicht alle Bilder ins Heft schaffen können. Bei jeder Zeichnung, die wir weglassen müssen, blutet der Redaktion kollektiv das Herz und wir wünschen uns zehn zusätzliche Seiten nur für die tolle Leser-Post. Denn auch wenn logischerweise nicht alle Bilder qualitativ gleich gut ausfallen können – manche unserer Leserpost-Schreiber sind schließlich auch noch ziemlich jung – haben sie doch eines gemein: Sie sind mit wahnsinnig viel Liebe angefertigt, einerseits zum Zeichnen, andererseits zu unser aller Lieblings-Hobby: den Videospielen. Und diese Liebe versprühen die Kunstwerke mit jeder Faser, mit jedem Pinselstrich und mit jedem Farbklecks. Es ist wohl auch kein Zufall, dass auf den zugesandten Bildern fast immer Nintendo-Helden im Mittelpunkt stehen. Kaum ein Videospiele-Hersteller schafft es wie Nintendo, den Spielern ein Gefühl der Zugehörigkeit zu vermitteln, eine Verbindung, die über den reinen Spaß am Spiel hinausgeht und die Fans dazu motiviert, ihrerseits selbst kreativ zu werden. Aber erst ihr, die großen und kleinen Zeichentalente, seid es, die unser Hobby lebendig machen und uns jeden Monat auf Neue ob eures Talents zum Staunen bringen. Darum bitten wir euch: Sendet uns weiterhin eure Meisterwerke rund um Mario, Donkey Kong, Prinzessin Zelda und Co. zu – wir freuen uns schon drauf!

Euer N-ZONE-Team

RETRO-GEWAND

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich finde euer Heft wirklich toll! Allerdings ist mir aufgefallen, dass das Thema Mode bei euch bisher noch keine allzu große Rolle gespielt hat. Dabei gibt es im Bezug auf Videospiele, und ganz besonders Nintendo, eine wirklich große Auswahl an coolen Klamotten. Der langen Rede kurzer Sinn: Ich sende euch hiermit ein Bild von mir und meiner auf weltweit nur 1.000 Stück limitierten NES-Jacke und würde mich freuen, wenn ihr es abdruckt. Vielleicht haben andere Leser ja ähnliche Schätze zu Hause liegen, die sie mit der Welt teilen wollen?

N-ZONE: Hallo Bati, eine ziemlich coole Jacke hast du da aufgetrieben! Das Bild drucken wir natürlich gerne ab (siehe links) und wiederholen deinen Aufruf: Solltet ihr ebenfalls über Nintendo-Schmuckstücke jedweder Art verfügen, freuen wir uns über eure Bilder!

Einen herzlichen Gruß aus Oberhausen, **Bati Madness**

N-ZONE-Leser der ersten Stunde und *Zelda*-Fan Christian sendet uns diese Bilder seiner *Zelda*-Sammlung sowie seiner Nintendo-Collection. Vielen Dank!

GRINSEBACKE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Wirklich schade, dass nach Christoph Kraus und Thomas Eder nun auch Sebastian Stange und David Mola die Redaktion verlassen haben. Dies habe ich erst im aktuellen Heft 06/2014 anhand des Teamfotos im Editorial sowie der Teamseite bemerkt. Im Gegensatz zu Christoph und Tom wurde über den Weggang von David und Sebastian kein Wort verloren – warum? Und wieso haben die beiden überhaupt aufgehört?

N-ZONE: Sebastian und David haben sich in ihren Teamseiten-Kästen verabschiedet – einfach verschwunden sind sie also keineswegs. Sebastian arbeitet nun bei einem Magazin in München. David hat nur innerhalb unseres Verlags zu einem anderen Heft gewechselt – nach wie vor in Rufweite der N-ZONE-Redaktion, sodass wir ihm auch weiterhin auf die Nerven gehen können :-)

Wer ist der Knabe zwischen Stefanie Zehetbauer und Lars Kromat auf dem Teamfoto, der so hämisch grinst? Ich kenne sein Gesicht, kann ihn aber nicht auf der Teamseite entdecken.

N-ZONE: Das ist einer unserer fleißigen Layouter, Matthias Schöffel – er arbeitet schon seit vielen Jahren für die N-ZONE. Aus Platzgründen können aber leider nicht alle Redaktions-Mitglieder auf der Teamseite abgebildet werden.

Liebe Grüße, euer treuer Leser aus der Schweiz **Daniel**

ZELDA-SAMMELEI

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich möchte euch zu eurer super Arbeit gratulieren, die ihr jeden Monat in meinen Briefkasten liefert. Ich habe noch keines eurer Hefte versäumt und besitze seit der ersten Ausgabe ein Abo.

N-ZONE: Vielen Dank für deine Treue! Wir geben uns Mühe, dass du dich auch in Zukunft auf den Postboten freuen kannst :-)

Ich sehe auf euren Leserbrief-Seiten oft Abbildungen von *Zelda*-Sammlungen und sende euch hiermit ein Bild meiner eigenen Collection sowie eines meiner gesamten Nintendo-Sammlung zu. Ich würde mich freuen, wenn sie einen Platz im Heft finden.

N-ZONE: Aber selbstverständlich – eine tolle Sammlung hast du da!

Ich wünsche euch weiterhin viel Erfolg mit eurer Zeitschrift und freue mich schon jetzt auf die nächste Ausgabe in meinem Briefkasten. Liebe Grüße,
Christian Reiche

R.O.B. GESUCHT

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Zuallererst: Ihr seid einfach klasse und ich freue mich immer, wenn die Post eine neue Ausgabe eures Hefts bringt. Macht weiter so mit eurer tollen Arbeit!

N-ZONE: Machen wir! Für treue Leser wie dich bemühen wir uns gleich doppelt so gerne :-)

Ich habe ein paar Fragen und hoffe, ihr könnt sie beantworten:

1) In *Super Smash Bros. Melee* soll es einen Glitch geben, dank dem es möglich sein soll, die Master Hand zu steuern. Stimmt das?

N-ZONE: Dieser Glitch funktioniert tatsächlich – ihn an dieser Stelle zu erläutern, würde aber zu viel Platz wegnehmen, da er sehr kompliziert auszuführen ist. Aber guck doch einmal in die N-ZONE-Ausgabe 06/2013, da erklären wir den Glitch im Rahmen eines Specials ausführlich!

2) Nachdem das *Flipnote Hatena* von *Flipnote Studios* inzwischen nicht mehr existiert, frage ich mich, ob das angekündigte *Flipnote Studio* für den 3DS überhaupt noch erscheinen wird.

N-ZONE: Das ist sehr unwahrscheinlich. Nach einem Skandal in Japan, bei dem pädophile Männer über *Flipnote* und den Nintendo-Briefkasten Kontakt mit potenziellen Opfern aufnahmen, beendete Nintendo die Dienste kurzerhand. Dadurch wurde die Europa-Anpassung des *3DS-Flipnote Studios* de facto zu Grabe getragen.

3) Könnt ihr mir sagen, wie man R.O.B. in *Mario Kart DS* freischaltet? Ich komme einfach nicht drauf!

N-ZONE: Aber klar doch! Um R.O.B. zu erhalten, musst du in der Spiegel-Klasse des Grand-Prix-Modus den Spezial-Cup abschließen.

Mit freundlichen Grüßen, **Marc**

N-ZONE-APP

Hallo liebes N-ZONE-Team,
vorab ein großes Lob für eure Zeitschrift. Ich habe mir soeben ein digitales N-ZONE-Abonnement besorgt und bin mit der ersten Ausgabe sehr zufrieden. Allerdings hätte ich einen Wunsch für eure digitale Heft-App. Könnt ihr auch ältere Ausgaben für Touch-Geräte aufarbeiten? Ich habe einige interessante Titel in euren Spiele-Toplisten entdeckt, die jedoch zum Teil auf Tests in Ausgaben verweisen, die ich digital nicht abrufen kann – also jene vor dem Start der App mit der Ausgabe 07/2013.

N-ZONE: Wir fürchten, diesem Wunsch können wir aus rein ökonomischen Gründen leider nicht nachkommen. Es braucht viel Zeit, die N-ZONE für den digitalen Verkauf aufzuarbeiten, und sämtliche alten Ausgaben nachzureichen, wäre eine wahre Mammut-Aufgabe. Würden wir da jemanden dransetzen, hätte er für die nächsten paar Monate nichts anderes mehr zu tun – und die Nachfrage nach alten Heften wäre zudem wohl eher überschaubar. Wir hoffen, du hast trotzdem Freude mit dem Magazin und bleibst uns noch lange treu!

Schöne Grüße von der Ostsee an die gesamte Redaktion! Euer neuer Leser **Lukas :-)**

SO VIELE FRAGEN!

Hallo N-ZONE-Team,
ich bin vor einigen Tagen 26 Jahre alt geworden und seit nunmehr 20 Jahren überzeugter und leidenschaftlicher Videospieler und Sammler. Waren es anfangs nur Jump & Runs, liegt mein Fokus heute auf JRPGs, Survival Horror und Action-Adventures. Ich kenne euer Magazin schon seit der ersten Ausgabe und muss einfach ein Lob aussprechen: Das

Heft ist informativ und vielseitig, die Reportagen und Specials sind interessant und vor allem sind die Tests und Bewertungen sehr fair, kompetent und gut nachvollziehbar, was man leider nicht von allen Magazinen auf dem Markt sagen kann. Weiter so!

N-ZONE: Erst einmal: Alles Gute zum Geburtstag, lieber Kevin! Und vielen Dank für die netten Worte! Es freut uns, dass dir unsere Arbeit gefällt :-)

Jetzt aber mal zu meinen Fragen:

1. Wird das kommende *Fatal Frame* für Wii U auch in Europa erscheinen?
2. Es war ein großer, aber lohnenswerter Aufwand, den nicht bei uns erschienenen vierten Ableger der Serie mit einem Englisch-Patch auf der europäischen Wii zum Laufen zu bringen. Sollte das neue *Fatal Frame* nicht bei uns erscheinen, könnte man dann die japanische Version auf einer deutschen Wii U abspielen?
3. Zusätzlich zum neuen *Fatal Frame* ist auch ein Buch zum Spiel angekündigt, das im August erscheinen soll. Ich nehme mal an, das ist der Japan-Release? Wisst ihr etwas über den Inhalt? Und wird es auch bei uns oder zumindest in englischer Sprache erscheinen?
4. Was haltet ihr von *Conception 2*, das gerade im 3DS eShop erschienen ist? Ich habe die Demo gespielt, weiß aber nicht, ob das Gameplay etwas für mich ist.
5. Wenn ich mich richtig erinnere, gab es doch für die Erstkäufer des 3DS so eine Aktion, bei der diese kostenlose GBA- und NES-Spiele erhielten. Wieso gibt es diese Spiele nicht im eShop zu kaufen?
6. *Eternal Darkness 2* wird es definitiv nicht geben, richtig?
7. Wird es einen Nachfolger zu *Fire Emblem: Awakening* geben?
8. Wisst ihr, ob und an welchen Spielen das Studio tri-Ace gerade arbeitet?
9. Gibt es eigentlich eine legale Möglichkeit, den Regionalcode des 3DS zu umgehen?
10. Wieso sind eigentlich importierte Konsolen und Spiele aus Japan so teuer? Dabei sollten wir doch durch die Umrechnung vom Euro/Dollar zum Yen durch den höheren Wert einen Vorteil haben.
11. Waren das zu viele Fragen?

N-ZONE: Puh, das ist ja wirklich eine ganz schöne Latte an Fragen, die du uns da zugeschickt hast! Mal sehen, ob wir auf alle eine Antwort haben:

1. Das ist zurzeit noch nicht bekannt, aber durchaus nicht völlig abwegig.
2. Ohne große technische Anstrengungen wird das wohl auch auf der Wii U nichts. Es ist natürlich möglich, die Konsole mit entsprechendem Know-how zu modifizieren. Da du dadurch sämtliche Garantie-Ansprüche verlierst, raten wir allerdings davon ab, an deiner Konsole herumzuschrauben. Zudem müsste sich erst einmal jemand finden, der – wie bei *Fatal Frame 4* – eine englische Übersetzung des Spiels anfertigt und per Patch bereitstellt.
3. Ob das Buch außerhalb Japans erscheint, ist noch nicht bekannt und wird wohl maßgeblich davon abhängen, ob es auch das Spiel zu uns schafft. Inhaltlich soll es eine Ergänzung zur – noch weitgehend unbekannten – Story des Spiels darstellen. Übrigens sind auch ein Film sowie ein Comic-Buch geplant!
4. Falls du *Persona* kennst, kannst du dir grob vorstellen, was dich mit *Conception 2* erwartet. Wenn du auf japanische Rollenspiele stehen solltest, kannst du auf jeden Fall einen Blick riskieren.
5. Das war der Deal – dafür, dass sie den 3DS gleich zu Start kauften, erhielten die Teilnehmer dieser Aktion exklusive Spiele. Das heißt aber nicht, dass sie nicht irgendwann trotzdem noch im eShop erscheinen.
6. Nintendo hält weiterhin die Rechte an der Marke, eine Fortsetzung ist also durchaus möglich.
7. Davon gehen wir fest aus.
8. Aktuell arbeiten die Japaner an *Phantasy Star Nova* für die Playstation Vita.
9. Es ist nicht illegal, deinen 3DS modifizieren zu lassen, sofern du den Umbau nicht auf welche Art auch immer wirtschaftlich nutzt. Da hier wie auch bei der Wii U aber die Garantie flöten geht, raten wir dennoch davon ab.
10. Beim Import musst du die Import-Kosten hinzurechnen, zusätzlich will der Händler auch ein Stück vom Kuchen abhaben. Dadurch erklärt sich der verhältnismäßig hohe Import-Preis.
11. Viel zu viele!

Ich hoffe, ich habe nicht zu viel eurer kostbaren Zeit beansprucht! Viele Grüße,

Kevin Hartmann

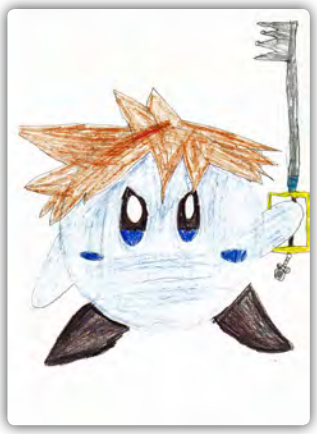
NINTENDO-MISERE

Liebes N-ZONE-Team,
ich heiße Sandra und gehöre zur nach wie vor eher seltenen Spezies Gamer-Frau im Videogame-Segment. ;-) Eure Zeitschrift lese ich schon seit der ersten Ausgabe und freue mich über jedes neue Heft. Doch nun quälen mich einige eher traurige Gedanken, und ich nutze das bei mir aktuell verregnete Wetter, um diese loszuwerden.

N-ZONE: Na, da sind wir aber gespannt. Schieß los!

Seit meinen ersten Zocker-Erfahrungen auf dem Game Boy und dem SNES war ich noch nie so gelangweilt vom Nintendo-Line-up wie jetzt. Dabei habe ich mir die Wii U gleich zu Beginn gekauft, weil ich auf eine tolle Konsole gehofft hatte und Nintendo unterstützen wollte. Zurzeit verbringe ich viel mehr Zeit mit meiner PS4, und das, obwohl das Spieleangebot auch auf der Sony-Konsole zurzeit noch eher mager ist. Von meinen sieben Wii-U-Spielen konnte mich nur *Super Mario 3D World* begeistern. Auf Titel wie *Mario Kart 8* oder *Super Smash Bros.* habe ich durch die aktuelle Situation inzwischen gar keine Lust mehr. :-(Das magere Angebot führt dazu, dass ich mich nach langem Hin und Her und so gerne ich eure Zeitschrift auch mag gegen ein Abo entschieden habe (keine Sorge – ich kaufe es natürlich weiterhin im Laden), da mich die behandelten Spiele zurzeit schlichtweg nicht interessieren. Das Einzige, was in Massen erscheint, sind schon zigmal veröffentlichte Titel für

Unsere Leserin Christina schreibt uns: „Anbei schicke ich euch ein paar selbst gemalte Fanarts. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr sie abdruckt." Aber gerne doch!



Zusätzlich zu seinem Leserbrief ließ uns Steven auch noch einige Kirby-Kunstwerke zukommen. Wir bedanken uns für die sehr hübsch gemachten Zeichnungen!

die Virtual Console. Ich habe aber keine Lust, mir zum Beispiel das erste *Zelda* zum x-ten Mal zu kaufen – noch dazu zu einem ziemlich stattlichen Preis. Neue Spiele wie die 3DS-Simulation *Rune Factory 4* hingegen erscheinen erst gar nicht bei uns. Was ist nur los mit Nintendo? Warum bringen sie neue Konsolen heraus, wenn der Konzern sie ohnehin nur mit alten Inhalten füllt? Wenn das so weitergeht, ist (zumindest die Wii U) bald gänzlich für mich gestorben. Trotzdem ein großes Lob von mir! Ich liebe eure Zeitschrift auch nach all den Jahren. Ihr könnt nichts dafür, dass es aktuell so gut wie keine neuen Spiele für euch zu testen gibt.

N-ZONE: Wenn du auf die aktuelle Spiele-Flaute reagierst, indem du auch zukünftige Top-Titel links liegen lässt, können wir das ehrlich gesagt nicht wirklich nachvollziehen. Wenn du *Smash Bros.* und Co. ab sofort aus Prinzip verweigerst, darfst du dich nicht wundern, wenn du dann kaum Spiele für die Konsole hast. Aber prinzipiell hast du natürlich Recht, gerade aufseiten der Drittthersteller-Spiele sieht es auf der Wii U mager aus. Auch die (zu) starke Konzentration auf Spiele aus vergangenen Zeiten kann man definitiv kritisieren. Nicht beschweren wollen wir uns aber über Releases japanischer Spiele, denn hier veröffentlicht Nintendo im Gegensatz zu vielen anderen Publishern vergleichsweise viele Titel auch in Europa. Denk doch nur mal an *The Last Story*, *Xenoblade Chronicles* und *Pandora's Tower* für die Wii, oder – ganz aktuell – *Tomodachi Life* für den 3DS! Dass *Rune Factory* nicht zu uns kommt, ist zwar schade, aber hauptsächlich auf den Konkurs des Entwicklers Neverland zurückzuführen.

Eure langjährige Leserin **Sandra**

SPIELE-MISERE

Ahoi und hallo an alle fleißigen Schreiberlinge in der Redaktion der N-ZONE!
Auch wenn es inzwischen ein bisschen zu spät ist, wünsche ich euch alles Gute zur 200. Ausgabe! Seit dem Jahre 2008 bin ich ein treuer Leser eures Hefts, ihr macht immer einen guten Job. Schade, dass in letzter Zeit so viele Leute eure Redaktion verlassen haben. Trotzdem seid ihr noch immer eines der besten Magazine überhaupt :-)

N-ZONE: Puh, da haben wir ja noch einmal Glück gehabt ;-) Tatsächlich gab es in den letzten Monaten einige recht große personelle Veränderungen in der Redaktion. Aber wir können dich beruhigen: Die aktuellen Gesichter dürften sich in absehbarer Zeit aber nicht allzu schnell ändern.

So, nach der Schmeichelei nun aber zu meinem Anliegen. Ich möchte euch nämlich meine Meinung zur aktuellen Spieleauswahl für Wii U und 3DS mitteilen, die mir einiges an Kopfzerbrechen bereitet. Wenn ich beim wöchentlichen Donnerstag-Update den eShop meiner Wii U starte, erwarten mich dort meistens nur durchschnittliche Spiele zum Download, egal, ob es um neue Games oder die Virtual Console geht. Schade finde ich zudem, dass Demo-Versionen zu Wii-U-Titeln sehr rar gesät sind. Beim wöchentlichen 3DS-Update ergibt sich hingegen ein gänzlich anderes Bild, sowohl bezüglich der Qualität als auch der Quantität der verfügbaren Spiele und Demo-Versionen. Hier stört es mich lediglich, dass die Demos oftmals nur in englischer Sprache vorliegen. Im normalen Handel sieht die Sache ausgewogener aus; da gibt es nämlich sowohl für WIi U als auch 3DS nur eine Handvoll lohnenswerter Spiele. Dominiert wird die Auswahl von den üblichen Verdächtigen: *Zelda*, *Super Mario*, *Donkey Kong* oder den Miis. Third-Party-Games für die Wii U hingegen sind selten, und wenn, dann oftmals teurer als die Versionen für PS3, Xbox 360 und Co. Auf dem 3DS ist die Auswahl größer, sie setzt sich aber primär aus Casual-Games für 30 Euro aufwärts zusammen, die auf dem PC keine zwei Euro wert oder gleich als kostenlose Browser-Games spielbar wären. Interessiert mich dann doch einmal ein Spiel abseits der bekannten Marken, wie zum Beispiel *Senran Kagura Burst* oder *Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl*, dann ist es nicht in Deutsch erhältlich! All das finde ich sehr frustrierend.

N-ZONE: Du sprichst einige sehr gute Punkte an. Gerade im Download-Segment muss sich Nintendo mehr engagieren und neben Demos auch eine größere und qualitativ hochwertigere Palette an Retro-Klassikern bereitstellen. Auf dem 3DS werden viele Spiele tatsächlich nur in englischer Sprache veröffentlicht – man denke nur an *Phoenix Wright: Dual Destinies*. So man des Englischen nicht mächtig ist, ist das ein riesiger Makel.

Zum Schluss habe ich noch drei Fragen an euch, die ihr mir hoffentlich beantworten könnt:

1. Ich habe auf eurer Homepage videogameszone.de einen Artikel eingereicht, der nicht veröffentlicht wurde, Könnt ihr mir sagen, wie das bei euch geregelt wird?
2. Gibt es vielleicht eine Möglichkeit, bei euch in der Redaktion mitzuwirken?
3. Könnt ihr mir Geheimtipps für Wii U und 3DS nennen?

N-ZONE: 1. Das kann daran liegen, dass die von dir eingereichte News schon bekannt war, nicht genug Relevanz besaß oder aus einem sonstigen Grund zum damaligen Zeitpunkt nicht veröffentlicht werden konnte. Da jede Nachricht vor dem Veröffentlichen von einem Online-Redakteur geprüft werden muss, schaffen es aus zeitlichen Gründen so oder so leider nicht alle Meldungen auf die Homepage.
2. So du 18 Jahre alt bist, eine gute Schreibe hast und dich mit dem Thema Videospiele auskennst, kannst du dich unter praktikum@computec.de für ein Praktikum bei uns bewerben.
3. Was einem gefällt, ist natürlich Geschmacksache. Da du aber offenbar auf Rollenspiele stehst, solltest du dem Download-Titel *Unepic* für die Wii U mal eine Chance geben!

Viele Grüße, **Steven**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

NINTENDO ROCKT DIE E3!

Die E3 ist vorüber und endlich wissen wir über Nintendos Pläne für die kommenden Monate und Jahre Bescheid. Das tolle daran: Diese Pläne wirken wirklich, wirklich vielversprechend!

Viktor: Nun, Lukas, die E3 ist vorbei, wir haben gesehen, was Nintendo zu bieten hat und ich muss ganz klar sagen: Ich bin richtig, richtig beeindruckt von Nintendos Darbietung dieses Jahr! Nicht nur haben die Japaner eine Vielzahl an wirklich interessanten Spielen angekündigt und näher vorgestellt, auch die Art, wie sie ihre Spiele gezeigt haben, war wirklich große Klasse. Erst wurde auf dem „Digital Event" ein grober Überblick darüber geschaffen, was alles auf uns zu kommt und dann folgten in der dreitägigen Live-Show „Nintendo Treehouse Live@E3" zahlreiche tiefgründige Einblicke in die Details der jeweiligen Games. Ein cleveres Konzept, findest du nicht auch?

Lukas: Da hast du absolut Recht! Ich gebe zu, dass ich im Vorfeld skeptisch war: Schon wieder keine Pressekonferenz? Und auch die Treehouse-Events habe ich eher als müde Wiederholungen des im Vorfeld gezeigten verstanden. Doch der Erfolg gibt Nintendo Recht, denn das Konzept ist voll aufgegangen! Während bei den anderen Konsolen-Herstellern nach den Pressekonferenzen mehr oder weniger die Luft raus war, hat Nintendo über alle Messetage hinweg mit kleineren und größeren Ankündigungen begeistern können. Davon, dass die vorgestellten Spiele fast durch die Bank interessant waren, ganz zu schweigen! Ich hatte ja schon Horror-Visionen à la *Wii Music U* vor Augen. Zusammenfassend kann ich sagen, dass Nintendo die E3 für mich in diesem Jahr gewonnen hat. Was meinst du, Viktor, wer hat dich am meisten überzeugt?

Viktor: Auch für mich ist Nintendo dieses Jahr tatsächlich der Sieger, gefolgt von Sony. Microsoft hatte diesmal eine bessere Show als letztes Jahr, landet auf meiner persönlichen Rangfolge aber dennoch auf dem dritten Platz. Nintendo konnte mich einfach in vielerlei Hinsicht überzeugen. *Super Smash Bros.* wirkt absolut fantastisch, *The Legend of Zelda* für Wii U macht mich total neugierig (zumal ich schon immer auf Open World in *Zelda* gehofft hatte!), *Yoshi's Woolly World* ist herzallerliebst und mit *Splatoon* oder *Mario Maker* hat Nintendo richtig kreative Spiele am Start, die nach echt viel Spaß aussehen.

Lukas: Die PK-Reihenfolge unterschreibe ich fast genauso. Die Pressekonferenzen von Sony und Microsoft waren meiner Meinung nach zwar wenig überraschend, hielten aber viele gute Spiele bereit und schenkten einander letzten Endes nicht allzu viel. Nintendo hingegen war tatsächlich für einige Überraschungen gut. *Splatoon* hatte wohl überhaupt niemand auf dem Radar, und *Mario Maker* ist eine Spielidee, die mit Blick auf die lange *Mario*-Historie schon lange überfällig war. Das einzige, was sich Nintendo von meiner Seite an Kritik gefallen lassen muss, ist die Tatsache, dass wahnsinnig viele der gezeigten Titel noch in ziemlich weiter Ferne liegen. *Zelda*, *Xenoblade Chronicles X*, *Yoshi's Woolly World* und Co. erscheinen größtenteils erst 2015.

Viktor: Da hast du leider völlig Recht, Lukas. Wenn man sich die Liste an Veröffentlichungen für dieses Jahr ansieht, ist die Situation doch ziemlich mager. *Hyrule Warriors* im September ist Nintendos erstes großes Spiel nach *Mario Kart 8*. Und im Juli und August sieht es sogar ganz düster aus mit Neuerscheinungen – das alljährliche Sommerloch lässt grüßen. Doch gleichzeitig steht uns 2015 ein richtig, richtig starkes Jahr bevor, wie es aussieht. Für nächstes Jahr sind jetzt schon sehr viele Hochkaräter angekündigt, die zudem auch verschiedene Genres abdecken.

Lukas: Eben – und alleine dieser Ausblick beweist doch schon, dass es sich absolut lohnt, Nintendo-Fan zu sein. Zudem hätten sich andersrum die Spieler erst recht beschwert, wenn der Mario-Konzern keinen Ausblick auf Titel wie *Zelda* und *Star Fox* gegeben hätte. Kurz: Eine tolle E3 für Nintendo!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15% sparen**

NEU!
Abonnenten erhalten die digitale Ausgabe der N-ZONE gratis fürs iPad
– inklusive digitalem Archiv!

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

862324

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 08/2014

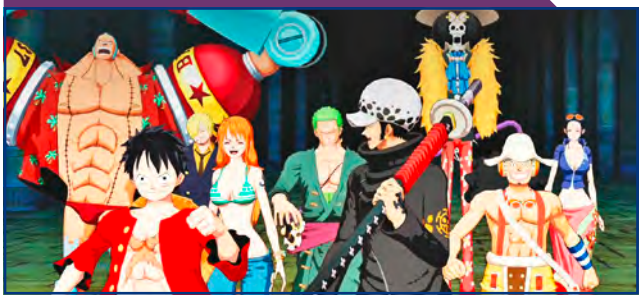
ab 23.07.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

E3-NACHLESE (Vorschau)

Die Ankündigungen für Wii U und 3DS waren so zahlreich, dass wir nicht alle ins Heft quetschen oder nur kurz anreißen konnten. Freut euch also auf noch mehr Vorschauen!

ONE PIECE: UNLIMITED WORLD RED (Test)

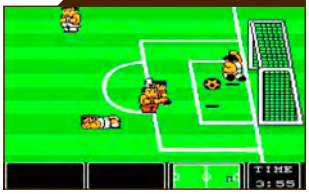


Wir stürzen uns nächste Ausgabe mit Ruffy, Nami, Zorro und dem Rest der Strohhutbande auf Wii U und 3DS ins Abenteuer und berichten euch im Test davon.

HINTER DEN KULISSEN (Special)

In unserem Special beschäftigen wir uns mit Glitches, Eastereggs, ungenutzten Levels in Spielen und mehr.

FUSSBALL-SPECIAL (Retro)



Passend zur WM gibt es im Retro-Teil nächsten Monat ein Special zu Fußballspielen.

play4 Ausgabe 07/14

Auf der Wii U lässt *Watch Dogs* nach wie vor auf sich warten, auf der PS4 ist es hingegen schon im Mai erschienen und unsere Kollegen von der play4 haben den Action-Adventure-Kracher einem ausführlichen Test unterzogen. Außerdem im Heft: Angespielt-Vorschau zu *Driveclub*, eine ausführliche Vorschau zu *Call of Duty: Advanced Warfare* sowie ein Test zu *Wolfenstein: The New Order*.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Peter Bathge, Max Drews, Stefanie Groß, Michael Heymann, Michael Magrian, Volker Raab, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

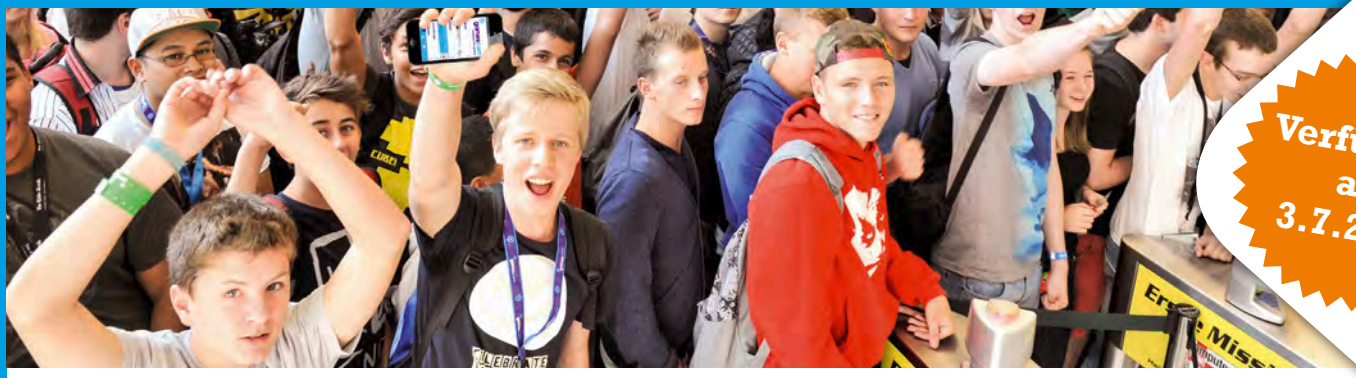
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

gamescom

Holt euch jetzt die kostenlose gamescom App!

Macht euer Smartphone/Tablet zum Navi für euren gamescom-Besuch: Mit der kostenlosen gamescom App für iPhone, iPad sowie Android-Smartphones und Tablets startet ihr perfekt vorbereitet aufs Kölner Messegelände, denn ihr habt alle Infos rund um die gamescom immer mit dabei.



Verfügbar ab 3.7.2014

Alles inklusive!

- Alle gamescom-Aussteller und Messestände auf einen Blick
- Infos, Screenshots und Trailer zu vielen Spiele-Highlights
- Push-Nachrichten für wichtige Termine
- Abgreif-Alarm, sobald wertvolle Preise verlost oder Geschenke verteilt werden
- Veranstaltungen und Aktionen PLUS: Interaktive 3D-Hallenpläne
- Kostenlos für iOS- und Android-Smartphones sowie Tablets

Available on the App Store

Google play

Kein QR-Code-Scanner? Hol dir die App gratis in deinem Download-Store!

computec MEDIA

gamescom

BIU Hier spielt die Zukunft.

SATURN
PRÄSENTIERT:

DIE DEUTSCHLAND-PREMIERE

15.11.14
Samstag, 19.30 Uhr, Stuttgart, Liederhalle

21.3.15
Samstag, 20 Uhr, München, Philharmonie

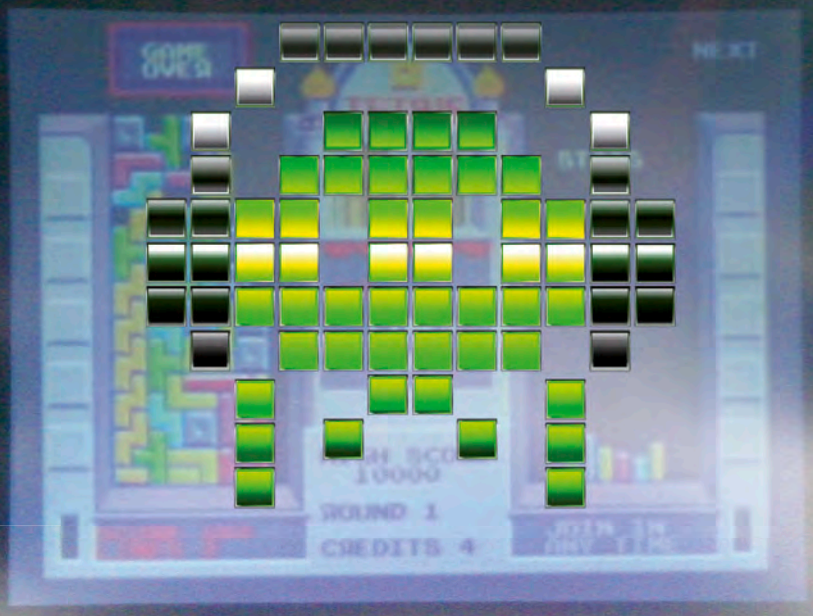
VIDEO GAMES LIVE™

Von Space Invaders bis Final Fantasy:
präsentiert von Tommy Tallarico – mit großem Orchester und Chor!

„Eine wunderschöne Aufführung!"
USA TODAY

„Ergreifend!"
The London Times

„Bezaubernd! Bombastisch!"
New York Times



Mit der Musik von
Final Fantasy, Warcraft,
Sonic, Skyrim,
Metal Gear Solid,
Kingdom Hearts,
Castlevania,
Street Fighter II,
Mega Man,
Monkey Island,
Earthworm Jim u.v.m.!

StuttgartKonzert

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS

münchen event

tickets **0711-52 43 00**
www.stuttgartkonzert.de

Alle VVK-Stellen

tickets **089-93 60 93**
www.muenchenevent.de